Nº 5 • JUNIO 2001 • 975 Ptas - 5,86 €

PlayStation®2

Revista Oficial - España

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PS2

INCLUYE UN **DVD-ROM** EXCLUSIVO CON DEMOS DE PS2

Crazy Taxi
Onimusha Warlords
Red Faction
La Fuga de Monkey Island

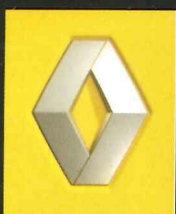
Gran Turismo 3 A-spec
Extermination
Formula One 2001
The Bouncer

¡SORTEAMOS... 30 PELÍCULAS DVD, 25 JUEGOS NBA STREET Y 25 BALONES SPALDING!



GRUPO ZETA





CREAMOS AUTOMÓVILES

RENAULT Mégane

Has visto la nueva serie especial Mégane Coupé SportWay con llantas de aleación y has visto su precio. Pensarás que ya nada te puede sorprender. Pero eso es porque todavía no has preguntado por nuestras condiciones de financiación y porque no hemos hablado de seguridad: Nuevo Sistema de Asistencia a la Frenada de Emergencia S.A.F.E., cuatro airbags y ABS de serie. ¿Sorprendido?. Con motores 16v y diesel common rail . PARA MÁS INFORMACIÓN, LLAME AL 902 333 500. www.renault.es

Los hay con suerte.

1.895.000* ptas.

SERIE ESPECIAL

1.895.000* ptas.

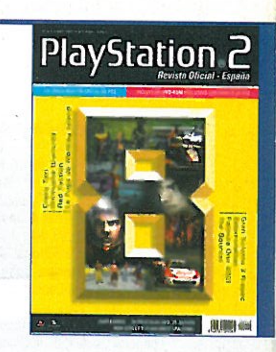
Nuevo Mégane Coupé



RENAULT recomienda elf

*Precio para 1.4 16v 95cv. Plan Prever Gasolina incluido.

SELECT







GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de la Unidad de Finanzas y Control de Gestión: **Javier Contreras**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto, Roberto Serrano Martín, Lázaro Fernández Montero** y **Belén Díez-España** (maquetación)

Colaboradores: **Juan Carlos Sanz, Francisco Javier Bautista, Javier Iturrioz, Ana Márquez, Oscar Morales, Luis Mittard, Daniel Rodríguez, Jasón García, Isabel Garrido, José Burdiel, Rafa Notario** (música), **Tania Ortega** (edición), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Enrique Berrón** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE NEGOCIO DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Álvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Javier Serrano**
Dirección de RR HH: **Joan Buj**
Suscripciones y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Marta García (Jefe de Publicidad). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **Mexico**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **Mexico**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Ruan S.A. Avda. de la Industria 33, 28100 Alcobendas (Madrid).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 1.000 pesetas (incluido transporte).
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información ARI

José Luis del Carpio >>

Alfonso Vinuesa >>

Bruno Sol >>

Roberto Serrano >>

<< Jasón García

<< José Burdiel

<< Tania Ortega

<< Javier Iturrioz

START

Lázaro Fernández >>

Juan Carlos Sanz >>

<< Isabel Garrido

Ana Márquez >>

PS2

<< Marcos García >>

Si el mes pasado nos hacíamos eco del prometedor futuro que acompañará los firmes pasos de **PS2** por el universo del videojuego, en esta ocasión el protagonismo recae en el inmediato presente. Por eso hemos querido dedicar la portada a ocho títulos que muy bien podrían justificar por sí solos la compra de la consola. Un rápido vistazo al gigantesco número que protagoniza este mes de junio y os daréis cuenta del predominio absoluto de **PS2** sobre el resto de sistemas de entretenimiento. Ocho razones para soñar despiertos hasta que dentro de unos pocos días podamos echar el guante a cualquiera de ellas y alimentar nuestra vida lúdica con experiencias tan variadas como gratificantes. Desde la rabiosa jugabilidad de *Crazy Taxi*, hasta el metódico encanto de *La Fuga de Monkey Island*. Ocho auténticos estandartes de los más diversos géneros y perfectos valedores de la segunda generación de juegos para **PS2**. *Extermination* y *Onimusha* satisfarán con creces toda ansia de aventura, uno de los géneros más demandados por los usuarios de máquinas con pocos meses de vida, mientras que *Red Faction* y *The Bouncer* pondrán a prueba vuestras constantes vitales con demenciales dosis de acción. Y, para cerrar el lote, tenemos dos buenos ejemplos de cómo los magos de la programación juegan con nuestras percepciones, descubriendo ante nosotros universos digitales más reales y perfectos que la vida misma. *Formula One 2001* es el salto cualitativo necesario de un deporte encorsetado en las limitaciones de otros sistemas. *Gran Turismo 3: A-spec* es un mundo aparte. Es el juego más perfecto que jamás se ha creado y el auténtico motor de **PS2** para este año 2001. Un motor tan potente que le permitirá distanciarse de todos sus rivales y cruzar la meta en solitario.

<< Luis Mittard

<< Daniel Rodríguez

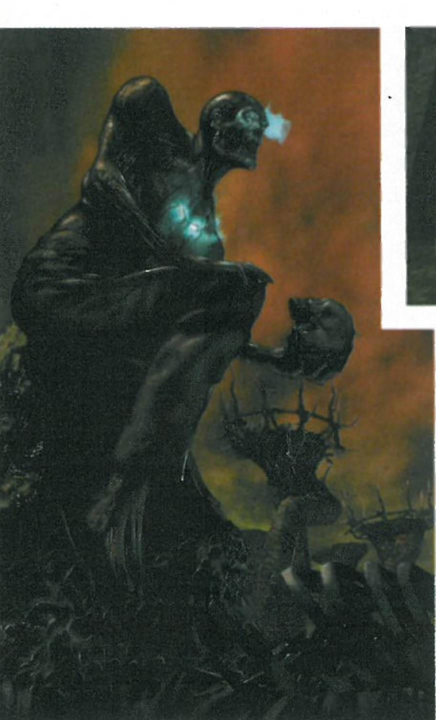
<< Javier Bautista

<< Belén Díez-España

Shadowman 2

Acclaim nos invitó a sus estudios de Teesside

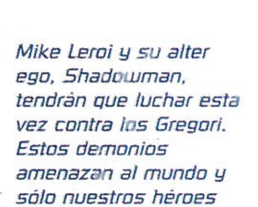
Los creadores de *Shadowman* le han dado un lavado de cara. La segunda parte cuenta con un protagonista, Michael Leroi, más fornido y un ***Shadowman*** más deteriorado, como un muerto viviente. Sin embargo, la principal diferencia es que se han eliminado todos los elementos de aventura optando por un *shoot'em up* en toda regla. Durante nuestra visita a los estudios tuvimos oportunidad de ver una versión poco avanzada del juego que se divide en siete áreas en las que tendremos que destruir a unos poderosos demonios llamados Gregori. Arsenal variado, acción y una banda sonora con un tono más épico que en la primera entrega terminan por dar forma a ***Shadowman 2***.



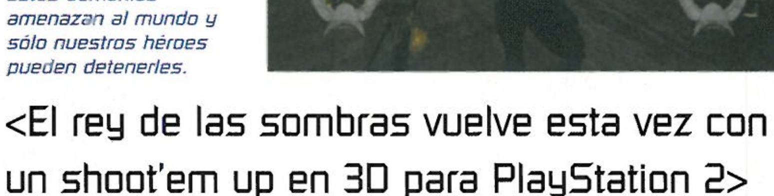






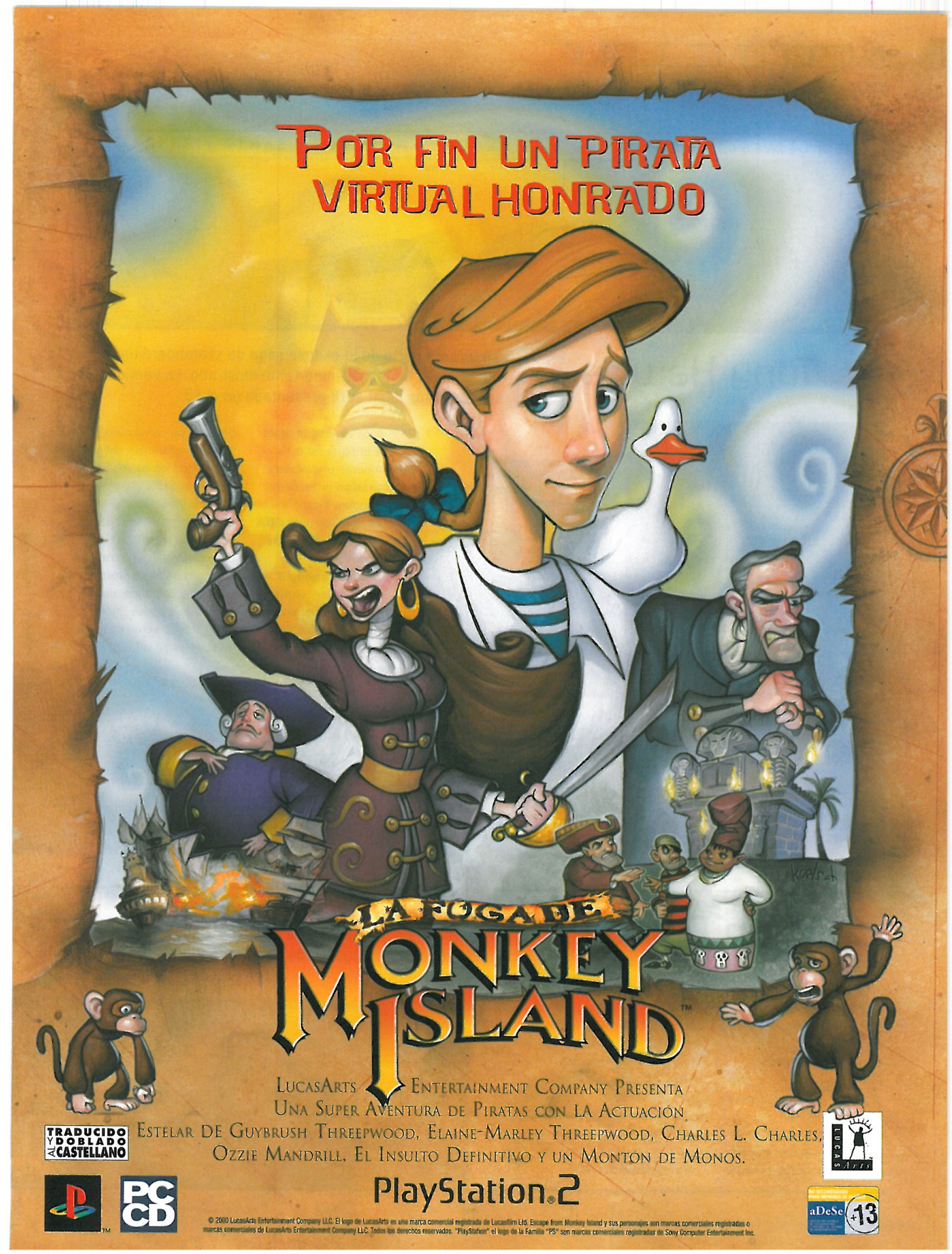


Mike Leroi y su alter ego, Shadowman, tendrán que luchar esta vez contra los Gregori. Estos demonios amenazan al mundo y sólo nuestros héroes pueden detenerles.



<El rey de las sombras vuelve esta vez con un shoot'em up en 3D para PlayStation 2>





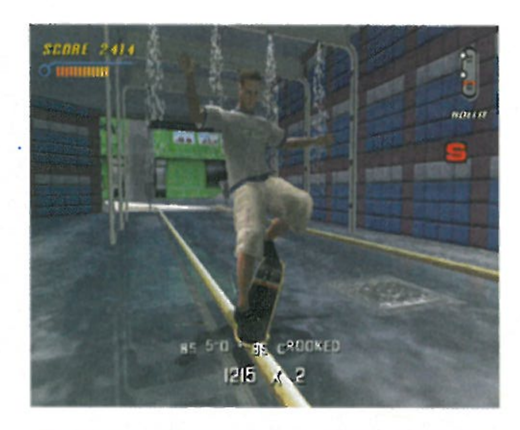
POR FIN UN PIRATA VIRTUAL HONRADO
LA FUGA DE MONKEY ISLAND™
LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTA UNA SUPER AVENTURA DE PIRATAS CON LA ACTUACIÓN ESTELAR DE GUYBRUSH THREEPWOOD, ELAINE-MARLEY THREEPWOOD, CHARLES L. CHARLES, OZZIE MANDRILL, EL INSULTO DEFINITIVO Y UN MONTÓN DE MONOS.
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
LUCAS Arts
PC CD
PlayStation®2
aDeSe +13
© 2000 LucasArts Entertainment Company LLC. El logo de LucasArts es una marca comercial registrada de Lucasfilm Ltd. Escape from Monkey Island y sus personajes son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de LucasArts Entertainment Company LLC. Todos los derechos reservados. "PlayStation" el logo de la Familia "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

ACTIVISION NOS INVITÓ A SU SEDE AMERICANA EN SANTA MONICA



Tony Hawk's 3

La tercera parte de la exitosa saga de skateboarding fue sin duda, el título más importante mostrado. La versión a la que pudimos jugar será presentada en el E3.



Lo más destacado de esta tercera entrega de Tony Hawk's es su impresionante apartado gráfico.





Sin duda alguna, el título más importante e impresionante presentado por **Activision** entre todos los que pudimos ver (incluídos juegos para **GBA** y **PSone**), fue ***Tony Hawk's Skateboarding 3***. Esta tercera entrega, exclusiva (por ahora) para **PS2**, incluía la característica jugabilidad que ha convertido la saga en referencia obligada para todos los títulos basados en el *Sk8* y añadía nuevos movimientos y elementos como los *Revert* para encadenar trucos (al estilo de los *manuals*). Lo mejor del título de **Neversoft** es su apartado gráfico, de una calidad que pocos títulos de corte similar serán capaces de superar en un futuro.

Shaun Palmer's

Partiendo de la base jugable de Tony Hawk's Skateboarding, Activision nos presentó un magnífico título de Snowboard protagonizado por Shaun Palmer.

Nada menos que **UEP System** es la compañía encargada de programar ***Shaun Palmer's Pro Snowboard***. El título, que orienta la disciplina deportiva hacia un desarrollo más realista que *SSX*, nos dará la oportunidad de seleccionar entre famosos *snowboarders*, entre los que destaca **Shaun Palmer**. Al igual que en *Tony Hawk*, tendremos que completar diversos objetivos y misiones para avanzar al siguiente nivel. El apartado visual no resultaba tan impresionante como el de *Tony 3*, pero no se alejaba demasiado.



ÚNETE A LA REVOLUCIÓN





RED FACTION™

- Producción desarrollada bajo los auspicios de la tecnología "Geo-Mod", que permite que los usuarios alteren, destruyan y utilicen según sus necesidades el aspecto geométrico de los escenarios.
- Un videojuego perteneciente al género fps, que Posee una Intensa atmósfera apoyada por un fascinante argumento jamás representado en un fps en la consola de PlayStation2®
- Cuenta con una gran variedad de armamentos y vehículos con cualidades especificas que influyen directamente en el modo de juego de cada partida.

www.redfaction.com





PlayStation 2



DISTRIBUIDO POR:

PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

THQ

www.thq.co.uk

Resultados concursos

20 juegos Moto GP

- ALEJANDRO DEL CERRO GÓMEZ (MADRID)
- ALEX TARRES MAUPEIRA (GERONA)
- JOSÉ JAVIER FUENTES SÁNCHEZ (ALICANTE)
- JUAN MANUEL TRUJILLO LÓPEZ (ALMERÍA)
- MARCOS MACÍAS GALLEGO (MADRID)
- JAVIER MARTÍNEZ GONZÁLEZ (BARCELONA)
- FELIX MESALLES AVELLANES (TARRAGONA)
- LUIS MARÍA PASARÍN FAULÍN (BURGOS)
- RICARDO MATA MACIÁ (BARCELONA)
- ENRIQUE PÉREZ GARCÍA (BARCELONA)
- EMILIO DE LA PEÑA IGLESIAS (LÉRIDA)
- FRANCISCO JOSÉ CARRILLO ZAMORA (MADRID)
- ISRAEL ÁLVAREZ PASCUAL (MADRID)
- JAVIER BOLAÑOS PELAEZ (MÁLAGA)
- JOSÉ FRANCISCO PULIDO BAILAC (ALICANTE)
- RAMÓN MORERA ORTEGA (MADRID)
- FRANCISCO CABELLO LUQUE (GRANADA)
- ANTONIO JOSÉ GARRIDO BEGINES (LUGO)
- MARIA LUISA SIERRA BOHAJAR (MURCIA)
- TEODORO SÁNCHEZ VIERA (BADAJOZ)

30 DVD's del Profesor Chiflado 2

- ENRIQUETA VERA CUTILLAS (MURCIA)
- ROBERTO SANTANA MORALES (TENERIFE)
- MANUEL SANTOS AMBROSIO (MÁLAGA)
- YOLANDA CALVO VILAR (BARCELONA)
- JUAN PALACIOS MÍNGUEZ (MADRID)
- MANOLI LÓPEZ NAVAS (SEVILLA)
- ANTONIO DE PIEDRA VIDAL (MADRID)
- PEDRO FÉLIX MIRÓN AMATE (ALMERÍA)
- JAVIER AULA ROCHINA (VALENCIA)
- ÓSCAR BELLUER PÉREZ (VALENCIA)
- ISMAEL JIMÉNEZ LLORENTE (MÁLAGA)
- IVÁN PÉREZ MURADÁS (ASTURIAS)
- FRANCISCO JAVIER MARTÍN ALBARRACÍN (MÁLAGA)
- AGUSTÍN ZAMORA GARCÍA (MURCIA)
- ANTONIO GARCÍA LARA (CÁDIZ)
- ANTONIO RAMÍREZ SAN LORENZO (BARCELONA)
- FRANCISCO ASTILLEROS RUÍZ (CIUDAD REAL)
- WILLIAM BAUTISTA RODRÍGUEZ (LAS PALMAS)
- FRANCISCO JAVIER GALÁN RUANO (MADRID)
- Mª DE LOS ÁNGELES SÁNCHEZ HERNÁNDEZ (MADRID)
- RAÚL GISBERT ARANDA (VALENCIA)
- JORGE RENDA ZUGARRAMURDI (GUIPÚZCOA)
- FRANCISCO JAVIER GARCÍA ARZOLA (TENERIFE)
- RAMÓN MÍNGUEZ BLASCO (CASTELLÓN)
- MIGUEL ÁNGEL FERNÁNDEZ SÁNCHEZ (CANTABRIA)
- KIYOSHI LLEMATSU TREVIÑO (VIZCZYA)
- JORDI CANTI VERGÉS (BARCELONA)
- EMILIANO SEVILLEJA SEVILLEJA (CASTELLÓN)
- JORGE FERNÁNDEZ HORTIHUELA (MADRID)
- RUBÉN GONZÁLEZ LORENZO (GRANADA)

NBA Hoopz:

10 lotes de 1 juego + 1 canasta + 1 boli

- FRANCISCO JAVIER SANTIAGO VÁZQUEZ (MADRID)
- Á NGEL ARIAS VALLE (MADRID)
- JUAN ANTONIO JIMÉNEZ PÉREZ (ÁLAVA)
- MANUEL SANTOS AMBROSIO (MÁLAGA)
- RUBÉN GÓMEZ SUÁREZ (A CORUÑA)
- ALFREDO MARTÍN CORPORALES (LÉRIDA)
- PEDRO CONDE AGUILERA (MÁLAGA)
- LOURDES REINA MADRONA (MÁLAGA)
- ANTONIO DÍAZ RÍOS (BARCELONA)
- DANIEL TOLEDO RUÍZ (CÓRDOBA)

15 lotes de 1 juego

- CRISTIAN MARTÍNEZ HERNÁNDEZ (ALICANTE)
- JUAN JOSÉ MORENO JORQUERA (MADRID)
- ALFREDO COSIO GONZÁLEZ (ASTURIAS)
- ANTONIO RAMÍREZ SAN LORENZO (BARCELONA)
- ANTONIO FERNÁNDEZ AMENEIRO (PONTEVEDRA)
- JESÚS BENITEZ BENITEZ (TARRAGONA)
- LUIS ALONSO LÓPEZ (MADRID)
- IAGO SOMOZA ÁLVAREZ (LUGO)
- ÓSCAR VERDEJO CAMACHO (CIUDAD REAL)
- JUAN JOSÉ MOTA PORRAS (MADRID)
- VICTOR MANUEL SANZ MORENO (ALICANTE)
- YOLANDA CALVO VILAR (BARCELONA)
- SERGIO MARTÍN MORALES (BARCELONA)
- MIGUEL ÁNGEL VELASCO SÁNCHEZ (SEVILLA)
- DAVID ROJAS SIERRA (BARCELONA)

VIRGIN INTERACTIVE

CART Fury

Un velocísimo Arcade de Midway con multitud de pistas y minijuegos.







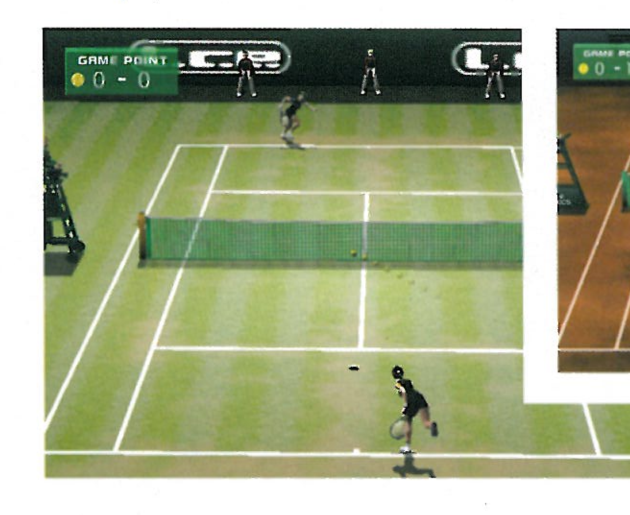
A lo largo de carreteras y calles ***CART Fury*** pondrá a prueba nuestra habilidad pilotando. El programa cuenta con licencia oficial y podremos escoger entre pilotos experimentados en diferentes categorías (**A.Fittipaldi**, **J.Andretti**,...). Hay circuitos reglamentarios y otros muchos de fantasía, con abundancia de saltos y obstáculos. Unos variados minijuegos, que permiten incluso abatir rivales, dan una idea del tono del juego.

CART FURY pretende ser un divertido Arcade en el que velocidades de vértigo y todo tipo de colisiones sean los protagonistas.

KONAMI

WTA Tour Tennis

El primer juego de tenis en PS2 parece reunir todos los alicientes para convertirse en un título de referencia en su género.



Se pueden apreciar detalles de calidad como la textura de las diferentes superficies de pista.

La mayoría de las disciplinas deportivas ya han debutado en **PlayStation 2**, pero el tenis aún no había hecho acto de presencia. Parece que **Konami** será la compañía encargada de dar el primer raquetazo con ***WTA Tour Tennis***. El programa estará protagonizado por las mejores jugadoras del circuito femenino como **Martina Hingis**, **Serena Williams** o la española **Arancha Sánchez Vicario**. Se trata de un simulador de corte clásico con un gran realismo en la reproducción física de las jugadoras. Parece que **Konami** pondrá en juego todos sus recursos para lograr un apartado gráfico espectacular. De momento, animaciones y repeticiones están todavía en fase de elaboración.



FUR FIGHTERS

Viggo's Revenge

"Guerreros peludos, artillería pesada, bebes secuestrados, diabólicos gatos, teletransportación - y todo esto sólo en los 10 primeros minutos. ¿Estás listo para entrar en el loco mundo de los Fur Fighters?"

Official UK PlayStation 2. Mayo 01



www.ACCLAIM.com



PlayStation®2



por << José Luis del Carpio >>

Proyector - Philips

Manuel Arenas

cBright XG 1 impact

¡Todos contra la pared!



http://www.ce.philips.es

PVP-R: 1.161.600 Ptas

A la pared o a cualquier otra superficie donde se estén proyectando las imágenes provenientes de esta maravilla de **Philips**. Y es que la tecnología proporciona nuevos significados, incluso a los castigos escolares de toda la vida. Podría decirse que este proyector de **Philips** es un amplificador de imágenes, con un funcionamiento similar a uno de audio pero con la diferencia de que en este último caso se incrementa la calidad y la potencia de una fuente sonora y en el primero, de imágenes. Y si una imagen vale más que mil palabras, tras pasar por la cuidada electrónica del **XG1**, sin duda valdrá más que diez mil.

Un proyector brillante sin lugar a dudas. Tan brillante como lo es su única sola lámpara, fácilmente intercambiable por el propio usuario, encargada de proporcionar 1.500 ANSI Lúmenes de luz que, óptimamente modulada por las imágenes procedentes de fuentes de vídeo o de datos (un ordenador **PC** o **Mac**), servirá para proyectarlas de nuevo hacia fuera sobre una pantalla situada a una distancia variable entre uno y doce metros de distancia. La diagonal de esta pantalla será también variable, de modo que a un metro, la diagonal de la imagen proyectada será de unas 20" (como un monitor de ordenador de los mayores del mercado), y a doce de nada menos que 300". De este modo, la visibilidad queda asegurada para un amplio abanico de audiencias, salas de reuniones y condiciones de iluminación, y sin que la calidad se sacrifique en aras de las dimensiones.

Otro aspecto destacable de este equipo es el escaso ruido que produce el sistema de ventilación *Philips Air System* (*PAS*) y que no superará los 37 dB, un nivel sonoro muy bajo y equiparable al existente en una biblioteca o una oficina. No hay que olvidar que la potencia de la lámpara alcanza nada menos que 200 Vatios, encerrados en el seno del compacto **Philips cBright**, y que

Sus reducidas dimensiones junto con un atractivo, moderno y silencioso diseño, convierten al XG1 Impact en una solución ideal a la hora de compartir información audiovisual o disfrutar de una intensa experiencia multimedia.



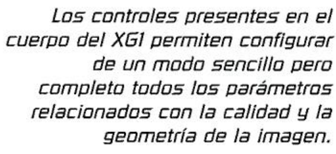


Mediante un adaptador de techo opcional y el mando a distancia incluido se podrá instalar el proyector en el techo de la sala de reuniones o el salón sin problemas .



Desde uno a doce metros, las imágenes proyectadas y ampliadas por el XG1 serán de gran calidad. Eso sí, si la fuente de las mismas no es de buena calidad, también se amplificarán los defectos.

Los controles presentes en el cuerpo del XG1 permiten configurar de un modo sencillo pero completo todos los parámetros relacionados con la calidad y la geometría de la imagen.





La posibilidad de que sea el propio usuario quien sustituya una lámpara agotada es un detalle muy de agradecer, aunque pasará bastante tiempo antes de que sea necesario adquirir otra nueva.



la temperatura que se alcanzaría sin una correcta disipación probablemente destruiría el aparato en pocos minutos. De todos modos, no es factible que esto ocurra en el caso que nos ocupa, ya que a pesar de su sigilo, el sistema de ventilación *PAS* es sumamente eficaz y extrae sin problemas todo el calor originado en su interior.

Facilidad de uso

Ya lo dice un conocido eslogan publicitario: «la potencia, sin control, no sirve de nada». Pues bien, **Philips** ha sabido conjugar este binomio (potencia y control) de forma óptima gracias a un completo e intuitivo menú de control que permite configurar todos los parámetros necesarios para sacar el máximo partido de los 1500 Lúmenes de «potencia» de los que dispone el usuario para proyectar sus imágenes. Además, un ergonómico y completo control remoto hace posible controlar todas las funciones también desde el sillón de la casa o desde el de ponencias. Y todo ello con una nitidez, luminosidad, contraste y resolución (hasta 1.024 x 768) que no tienen nada que envidiar a muchos monitores convencionales disponibles en el mercado.

Entradas / Salidas

Como buen amplificador que es, dispone de un completo conjunto de conexiones de entrada / salida que permiten emplear como fuentes de imagen casi cualquier dispositivo. Una entrada de vídeo compuesto, otra del tipo *S-Vídeo* y un conector *VGA* del tipo *D-SUB* dan buena cuenta del apartado visual. Por otro lado, las entradas de audio estéreo *RCA* (*audio-left* y *audio-right*) solucionan el apartado del audio. En el capítulo de las salidas, se dispone de un conector *VGA D-SUB* que hará posible conectar un monitor convencional a modo de dispositivo auxiliar de visualización, una salida de audio estéreo y un puerto *USB* al que se podrán conectar unos altavoces compatibles con este estándar o que servirá también para transformar el *trackball* del mando a distancia en el equivalente funcional de un ratón cuando se use para interconectar el proyector con un **PC** o **Mac**. El audio, si no se dispone de unos altavoces adicionales, se podrá escuchar aceptablemente desde el propio **cBright**.

Aplicaciones profesionales

Las posibilidades de un equipo de estas características en el entorno profesional son innumerables y muy variadas. Desde las presentaciones corporativas hasta clases didácticas en entornos educativos, pasando por proyecciones audiovisuales con finalidades lúdicas en cine-clubes, centros sociales o agrupaciones de distinta índole. Para todas estas audiencias, este proyector está altamente recomendado por su calidad y versatilidad, sin olvidar los tres años de garantía de este **XG1 Impact**. Un tiempo que probablemente sea más que suficiente para amortizar la inversión realizada.

El cine o la sala de juegos en casa

Los afortunados que estén en situación de adquirir este proyector para su uso doméstico obtendrán a cambio la satisfacción de disponer de una sala de cine en casa. Usando como fuente de imágenes un DVD y junto con un sistema de audio digital apropiado y un salón de generosas dimensiones, la experiencia audiovisual que se obtendrá será similar a la de una sala de cine. Si la fuente de imágenes es una consola de videojuegos, la experiencia lúdica será igual o mejor que la obtenida de una máquina recreativa comercial. La nitidez, el contraste, la saturación o el brillo obtenidos a partir del **XG1** no defraudarán en ningún momento. Disfrutará amortizándolo y la audiencia también... si se dispone de algo más de un millón de pesetas.

CARACTERÍSTICAS

Resolución: XGA, 1024 x 768
Brillo: 1500 ANSI Lúmenes
Lámpara: 200 W / 1.500 horas
Dimensiones: 10,2 x 32,8 x 22,6
Peso: 3'6 Kg
Resolución de vídeo: 750 líneas + duplicador
Potencia Sonido: 5 W
Precio lámpara de repuesto: 98.600 Ptas
Garantía: 3 años

Ordenador de Bolsillo - Handspring



http://www.handspring.com

VISOR | Todo en la palma de la mano

Handspring convocó a la prensa para anunciar la salida al mercado de su popular gama de *PDA's* ampliables VISOR, y de los módulos de expansión *Springboard*. Tres modelos (**Deluxe, Platinum** y **Prism**) que ofrecen una amplia variedad de prestaciones, desde juegos tipo **Game Boy** hasta *GPS* o telefonía *GSM*.

PVP-R: 45.900 Ptas
PVP-R: 68.000 Ptas
PVP-R: 111.000 Ptas



Pantalla de Plasma - Thomson

WYSIUS

42 pulgadas a su servicio

Sólo 8.9 cm de profundidad y apenas 33 kg. de peso sirven de carta de presentación a **Wysius**, una pantalla de plasta en formato 16:9 que ofrece una calidad de imagen perfecta, sin parpadeos ni distorsiones, ideal para disfrutar de verdad del concepto «cine en casa».



http://thomson-europe.com PVP-R: 1.799.000 Ptas

Tarjeta Gráfica - Creative

GEFORCE 3

Acelera tus sensaciones

Con tecnología **nVidia**, **Creative** presenta la evolución de sus tarjetas *3D Blaster*. 800.000 millones de instrucciones por segundo son sus cifras.



http://www.geforce.com PVP-R: 89.900 Ptas

DVD ROM - Pioneer

DVD-A05SW

Más que un DVD-ROM 16x

Este lector de DVD para **PC** de **Pioneer** incorpora la colección de juegos en formato DVD *Star Wars Ep.I*, y el *Icewind Dale*, de la saga *Baldur's Gate*. Además, incluye el *software* para ver películas *ELSAMovie 2000*.



http://www.pioneer-eur.com PVP-R: 30.000 Ptas

Minidisc Walkman Grabador - Sony

MZ-R700PC

Cuatro CDs en un solo minidisc



Gracias a la función *MDLP* que graba con el sistema de compresión *Atrac3*, este *minidisc* puede grabar hasta 5 horas de música. Además se conecta al **PC** mediante *USB* para grabar cualquier tipo de música en tiempo real.

http://www.sony.com PVP-R: 47.500 Ptas

Radio CD para coche - Panasonic

CQ-DFX601

Máxima calidad y diseño espectacular

Este espectacular frontal esconde un autorradio con tecnología de vanguardia. Este frontal lo domina una pantalla *Dot Matrix* tridimensional *LCD* con cuatro gradaciones de color, que sirve de presentación a un reproductor de CD de 4x50 *Watios MOSFET*, y varias configuraciones de sonido según los altavoces disponibles.



http://www.panasonic.es/azzul PVP-R: 79.900 Ptas

Ratón - Logitech

CORDLESS MOUSEMAN OPTICAL

Sin cable, sin bola

La precisión de la tecnología óptica y la comodidad de la tecnología inalámbrica combinadas en un ratón que, según sus creadores, es el mejor del mundo. Es ergonómico, funciona tanto para **PC** como para **Mac** y posee un sinfín de funciones.



http://www.logitech.com PVP-R: 14.900 Ptas

Móviles - Sagem

GETEO & PEEBLE

Prototipos de 3ª generación

Este es el aspecto de dos «concept-phones» de 3ª generación de **Sagem**. El **Geteo** incorpora dos pantallas para aplicaciones simultáneas o conferencias de vídeo. El **Peeble** es un terminal multimedia con funciones muy sofisticadas.



http://www.sagem.com PVP-R: No disponible

Televisor - Sony

KV-21LS30

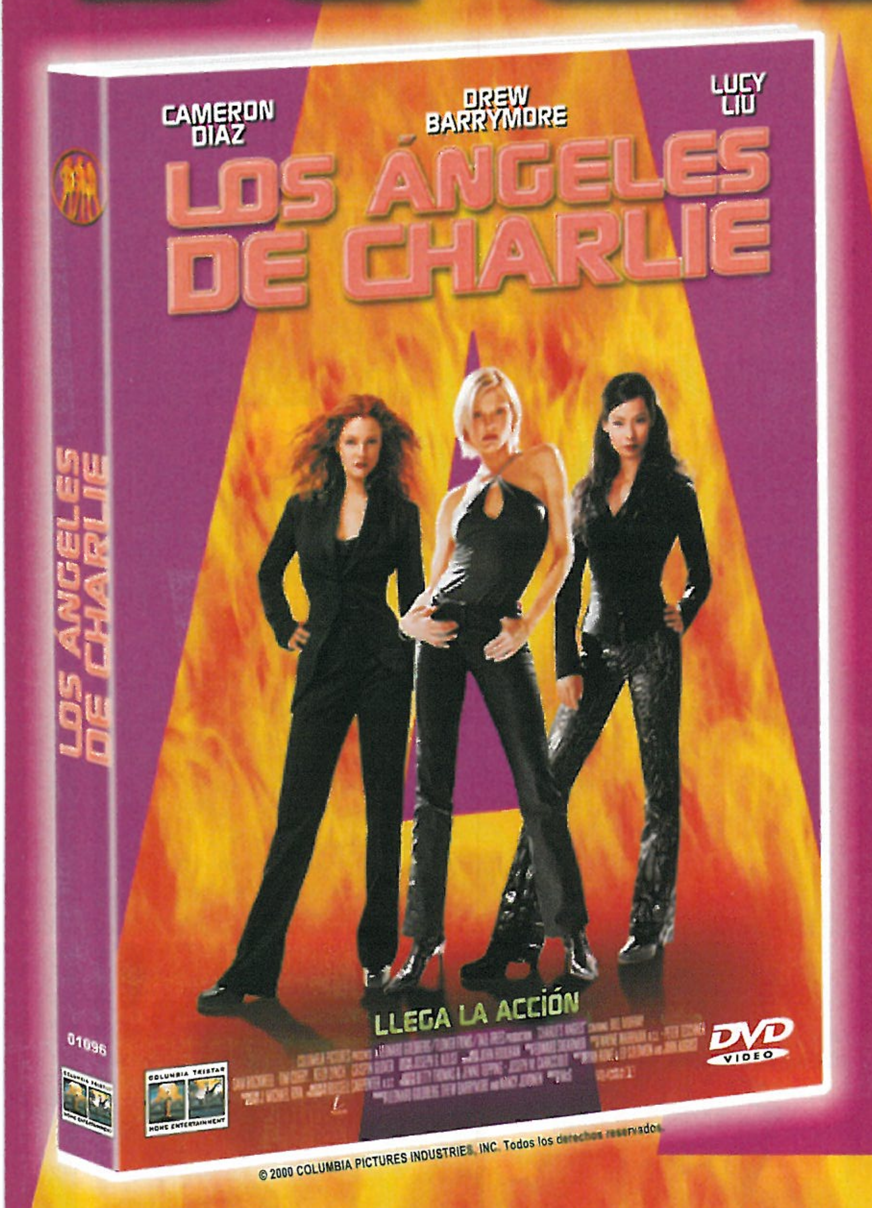
Con tubo FD Trinitron WEGA

La última de la gama de televisores de pantalla plana. Su diseño es rompedor, es estéreo, posee un modo 16:9 y un mando a distancia con *joystick*.



http://www.sony.com PVP-R: 91.000 Ptas

LOS ÁNGELES DE CHARLIE



TAMBIÉN INCLUYE:

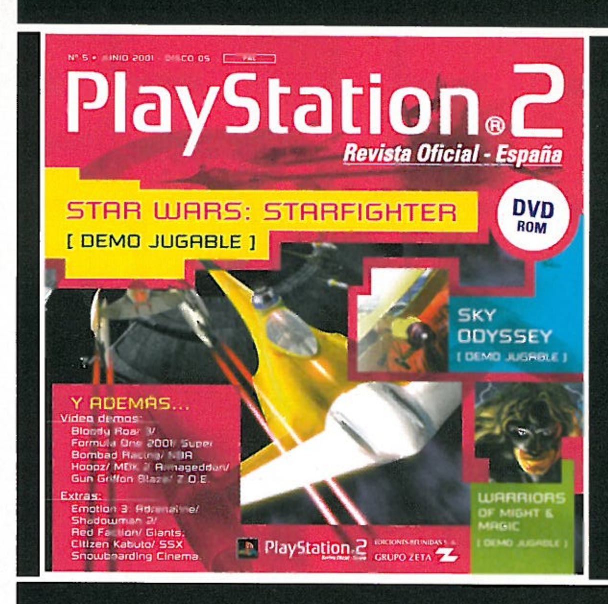
- Trailer de Cine
- Teaser trailer
- Trailers Promocionales de "La boda de mi mejor amigo", "Límite vertical" y "Casi famosos"
- Documental: "Vistiendo a Cameron, Drew y Lucy"
- Documental: "Los mejores efectos especiales"
- Documental: "Director e Intérpretes"
- Documental: "El Jefe y los Ángeles (artes marciales y dobles)
- Documental: "Bienvenido al mundo de Los Ángeles"
- Documental: "Desmontando una escena"
- Escenas eliminadas
- Tomas falsas
- Vídeos musicales: Destiny´s Child "Independent Women Pt. 1" y "Apollo Four Forty" "Charlie´s Angels 2000"
- Comentarios del Director
- Filmografías de McG (Director), Cameron Diaz, Drew Barrymore, Lucy Liu y Bill Murray
- Enlaces páginas Web
- Menús animados





En JUNIO a la venta en DVD VIDEO

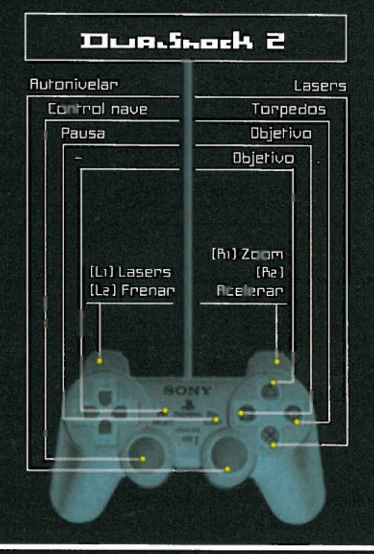
www.columbiatristarvideo.es



DVD DEMO [05]

Este mes no tendréis ningún motivo para quejaros. Nada menos que tres demos jugables de tres títulos de actualidad, además de vídeos de otros muchos próximos lanzamientos.

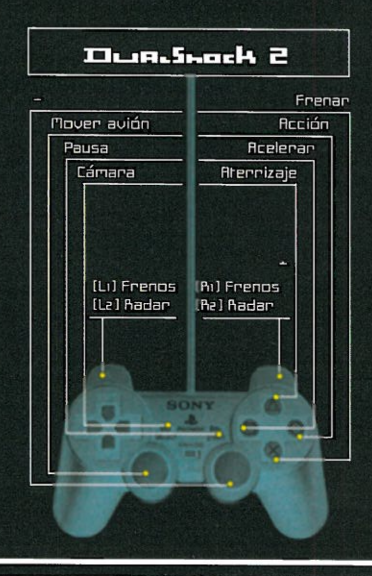
[DEMO JUGABLE] STAR WARS STARFIGHTER





El primer título basado en la Guerra de las Galaxias para **PS2** continúa la tradición del famoso Rogue Squadron, aunque esta vez está situado en el escenario de Episodio 1. En la *demo* pilotarás un Havoc y tu objetivo será destruir los tanques de la Federación.

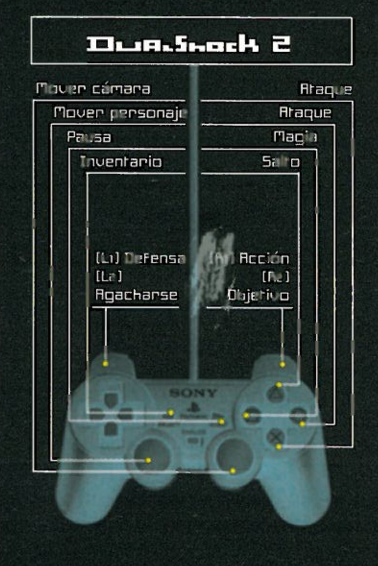
[DEMO JUGABLE] SKY ODYSSEY





Sky Odyssey, explosiva mezcla entre aventura y simulador, hará las delicias de los aficionados a los simuladores de vuelo. La *demo* incluida te permitirá surcar los cielos de la primera fase del juego a los mandos de cualquiera de las tres aeronaves principales.

[DEMO JUGABLE] WARRIORS OF MIGHT & MAGIC

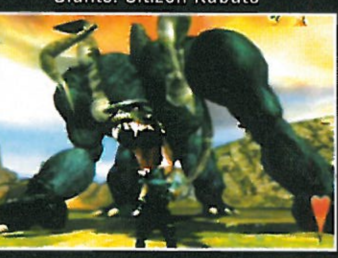




El juego de espada y brujería de **3DO** ambientado en la mítica saga de fantasía medieval ya está aquí. En la versión de demostración tendréis que guiar a nuestro héroe, injustamente condenado, a través del abismo del acusado. Primero equípate con un arma y un escudo y deja que comience la batalla.

VÍDEO DEMOS Y EXTRAS

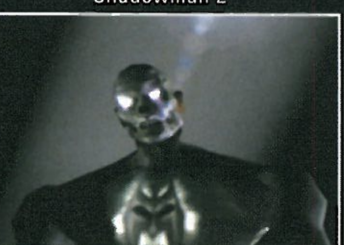
Giants: Citizen Kabuto



Bloody Roar 3



Shadowman 2



Super Bombad Racing



En esta sección del DVD os presentamos algunos de los futuros éxitos para vuestra consola: desde la segunda aparición de *Shadowman* a las desenfadadas carreras de *Super Bombad Racing*.



Club
NOKIA

Que la fuerza de tu Nokia te acompañe

Cuando se trata de desafiar a la Galaxia entera, mejor que la fuerza de tu Nokia esté contigo.

En el Club Nokia encontrarás toda la diversión que estás buscando para tí y para tus amigos.

Podrás bajarte nuevos juegos y niveles para tu Nokia, tonos de llamada, iconos y muchas más sorpresas.

Hazte socio en www.club.nokia.es antes del 30 de junio de 2001 y recibirás gratuitamente 10 puntos en tu cuenta personal del Club Nokia, para que pruebes todos estos servicios.

Únete al club
Club NOKIA
www.club.nokia.es

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

EA Sports BIG: el



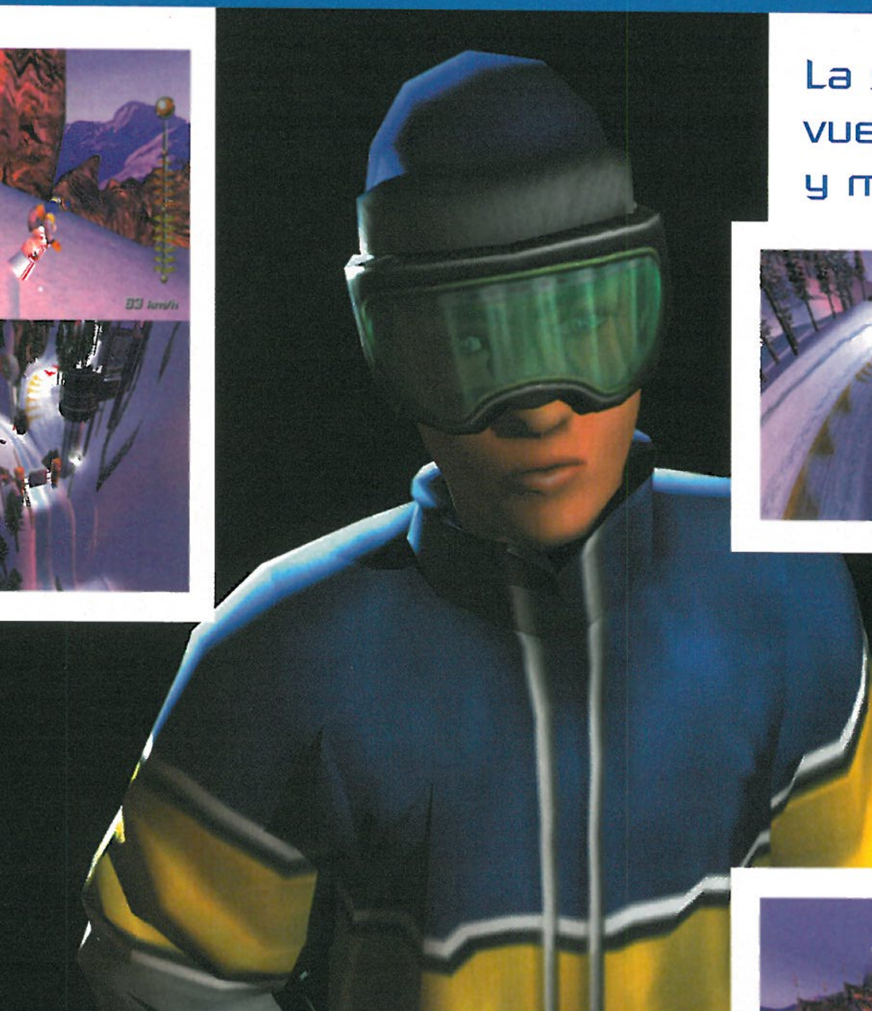
deporte extremo

Con el sello BIG, EA Sports reúne una serie de programas centrados en deportes extremos. Hasta ahora tan sólo hemos tenido oportunidad de disfrutar con SSX, sin embargo, la compañía norteamericana tiene previsto lanzar tres nuevos títulos: SSX Tricky, Sled Storm 2 y NBA Street.

por << Chip & Ce >>



SSX Tricky



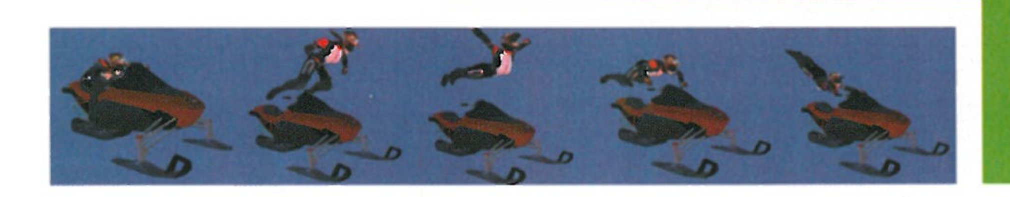
La segunda parte de SSX vuelve con nuevos personajes y más espectáculo

Dentro de la primera hornada de programas para **PS2**, **EA Sports** incluyó un programa de *snowboard* denominado *SSX*. El mencionado juego se caracterizó por su rapidez y espectacularidad, logrando trepidantes carreras en las que el usuario no tenía un solo segundo de respiro. El éxito logrado por la primera parte ha servido de aliciente para una secuela cuyo nombre definitivo parece que será ***SSX Tricky***. El nuevo juego pretende seguir las líneas maestras de su antecesor, aunque incluyendo algunas novedades, como el aumento de personajes (de ocho a doce). De ellos la mitad ya serán familiares para los usuarios de *SSX*, mientras que los restantes serán nuevos (incluyendo un representante español). Otro de los aspectos mejorados es la renovación de los circuitos, buscando nuevos entornos y multiplicando el número de atajos y caminos alternativos. En este sentido las incorporaciones se situarán en zonas alpinas de **Alaska** y **Canadá**. También se pretenden incluir nuevos trucos y acrobacias, logrando con ellos aumentar la energía extra y dotar al juego de la espectacularidad que caracteriza a todos los títulos integrantes del sello BIG. En el apartado sonoro nos sorprende con voces de famosos personajes, entre los que se encuentra alguno de los actores de la popular serie **Ally McBeal**. La apuesta de **Electronic Arts** por ***SSX Tricky*** va tan lejos que es uno de los programas que tiene previsto lanzar tanto para **PS2** como para **GameCube** y **Xbox**.





Sled Storm 2





Extensas pistas nevadas sirven de circuito a veloces motos de nieve





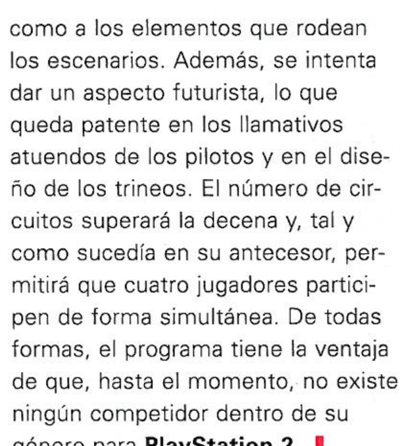
Hace algo más de un año, entre las impresionantes campañas publicitarias de **Electronic Arts**, se abrió paso un programa denominado ***Sled Storm***. El citado juego se centraba en carreras de trineos motorizados también conocidos como motos de nieve. Los usuarios de **PlayStation 2** van a recibir la segunda parte del citado juego, que está previsto vea la luz en noviembre de este año. Tal y como sucedió en su antecesor, la suavidad en los desplazamientos y, sobre todo, la manejabilidad de los trineos son los aspectos en los que **Electronic Arts** está poniendo mayor énfasis. Sin embargo, los programadores, fieles al espíritu del sello BIG, buscan una mayor espectacularidad en el desarrollo de las carreras. En este sentido se pretende aumentar las figuras que, en la primera parte, permitían obtener puntos adicionales con los que mejorar las características técnicas de los vehículos. Por otra parte, se pretende hacer que la acción sea mucho más salvaje, permitiendo dar todo tipo de golpes tanto a los rivales como a los elementos que rodean los escenarios. Además, se intenta dar un aspecto futurista, lo que queda patente en los llamativos atuendos de los pilotos y en el diseño de los trineos. El número de circuitos superará la decena y, tal y como sucedía en su antecesor, permitirá que cuatro jugadores participen de forma simultánea. De todas formas, el programa tiene la ventaja de que, hasta el momento, no existe ningún competidor dentro de su género para **PlayStation 2**.

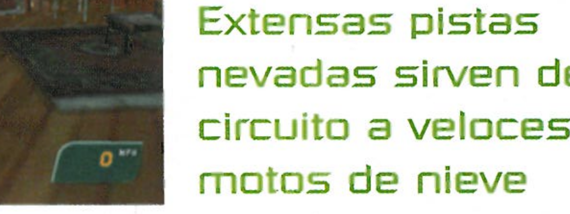


No todo es nieve en la versión de Sled Storm para PlayStation 2. Junto a las habituales pistas alpinas se incluyen escenarios como el salón de una casa.





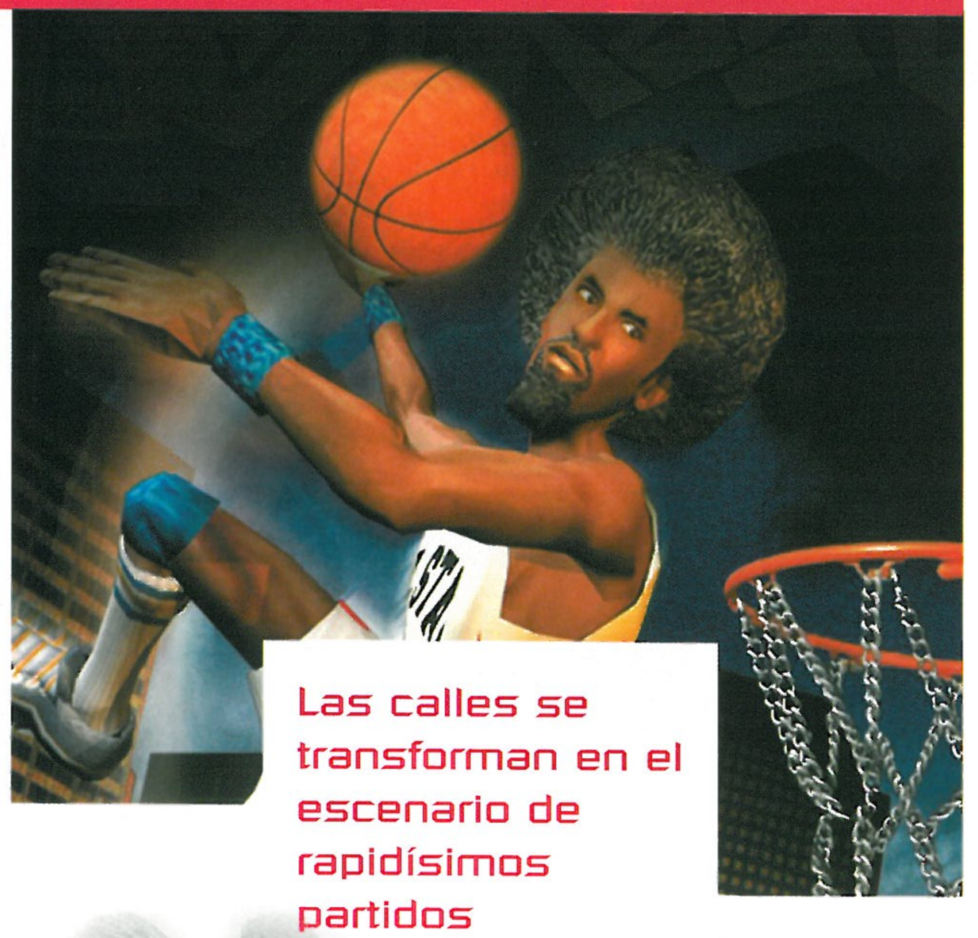




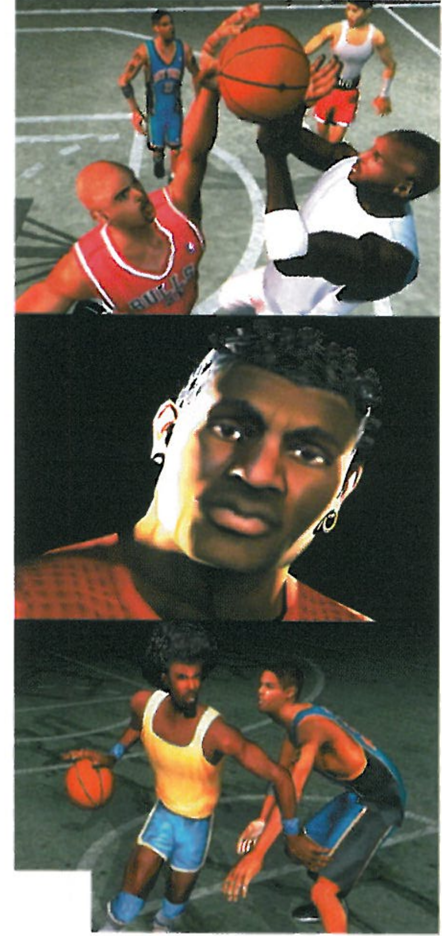




NBA Street

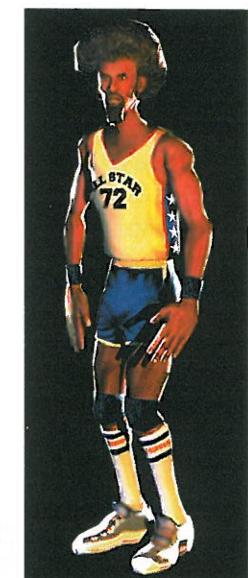


Las calles se transforman en el escenario de rapidísimos partidos tres contra tres



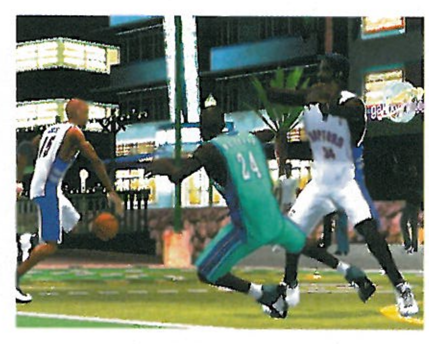
El baloncesto es uno de los géneros en los que **Electronic Arts** ha logrado mayores éxitos. La reciente aparición de la versión de *NBA Live* para **PlayStation 2** no hacía prever la llegada de un nuevo programa centrado en el mundo de la canasta. Sin embargo, ***NBA Street*** no compite directamente con el citado juego, ya que la concepción es totalmente diferente. Mientras *NBA Live* apuesta por la simulación con partidos cinco contra cinco, el título que nos ocupa es completamente *arcade*, incluyendo equipos formados por tres jugadores. De esta forma se logra mayor rapidez en el juego, complementada con un turbo para realizar saltos que se salen de la pantalla. El sistema de control permite realizar acciones especiales, que convierten la cancha en todo un espectáculo. Otra de las características del juego es trasladar el baloncesto a las calles. Para lograrlo se incluyen escenarios con múltiples elementos móviles. En cuanto a los jugadores, se mezclan estrellas de la **NBA** con curiosos personajes.

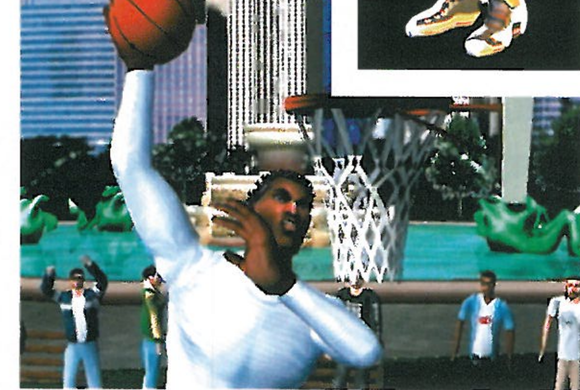
Lo que está claro es que **EA Sports** no está dispuesta a dejar de ser una compañía líder, no sólo en cualquier deporte, sinó también en los diferentes subgéneros. ∎



Jugadores reales como Michael Jordan, comparten cancha con variopintos personajes que recuerdan a los púgiles de Ready 2 Rumble.







FICHA TÉCNICA

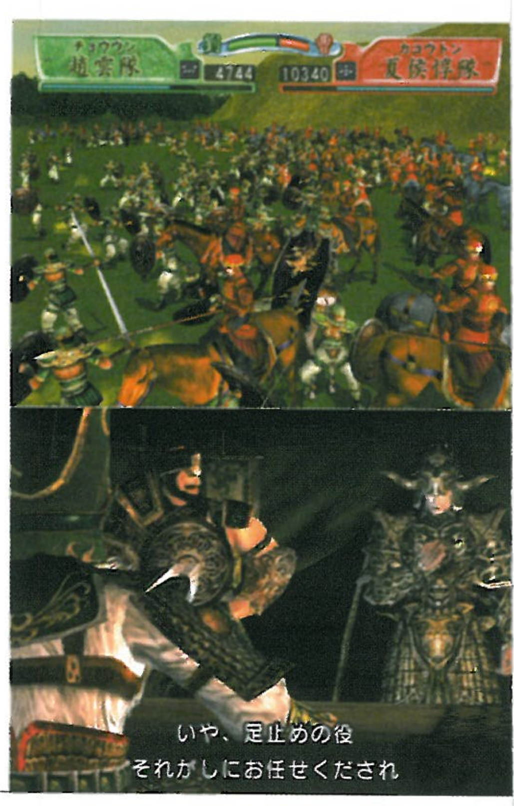
- COMPAÑÍA: KOEI
- DESARROLLADOR: KOEI
- GÉNERO: ESTRATEGIA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 03-2001



por << May >>

Lo cierto es que **KOEI** no ha aparcado del todo la historia. De hecho, ***Kessen II*** se sitúa en un momento concreto en el tiempo, allá por el siglo tercero, en **China** (en esa época se desarrollaba la serie *Romance of theThree Kingdoms* de **KOEI**, serie con la que ***Kessen II*** comparte buena parte de su universo), en un contexto más o menos histórico. Pero quizás pensando en la enorme aceptación obtenida por *Kessen*, fruto seguro de la espectacularidad de sus batallas, **KOEI** ha decidido ir un poco más allá y potenciar dicho aspecto por encima de todo lo demás. La consecuencia inmediata es que en ***Kessen II***, además de poder combatir en medio de la batalla controlando al líder del ejército, estos podrán ejecutar una serie de magias que, efectividad a un lado, resultan ser lo más espectacular, visualmente hablando, de todo el juego. Secuencias en las que la tierra se abre bajo los pies de la tropa (es sobrecogedor observarlo) o en los que un inmenso tornado esparce en kilómetros a la redonda todo lo que encuentra en su camino, son sólo algunas de las inauditas secuencias que ***Kessen II*** brindará. Incluso los combates cuerpo a cuerpo han sufrido considerables modificaciones, tomando una óptica mucho mas nipona (lo que conlleva altas dosis de fantasía), al estilo de lo filmado por **Ang Lee** en su *Hollywoodiense* «Tigre y Dragón». Y como última y más palpable muestra





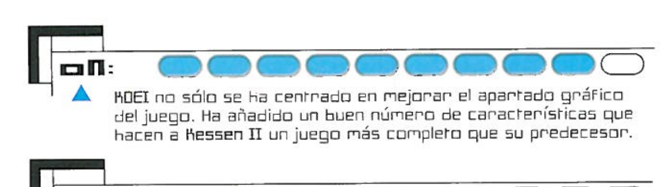


KESSEN II

KOEI aparca la historia y se adentra en la leyenda



del camino tomado por **KOEI** para con su última obra, no se puede omitir el hecho de que, en las batallas de ***Kessen II***, llegarán a citarse en pantalla hasta un total de quinientos soldados, cuatro centenas más que en su predecesor *Kessen*. De cualquier forma, no es justo pasar por alto algo que se ha comentado en estas líneas y que resulta de los más atractivo: la interacción en las batallas. Además de tomar las decisiones concernientes al despliegue de tropas, tácticas y demás, ahora se tiene la posibilidad de controlar al líder en el interior de la batalla. La utilidad de este modo no es la de contribuir en el aumento de decensos a través del combate cuerpo a cuerpo, sino más bien buscar el mejor lugar desde el que ejecutar las múltiples magias con que cuentan cada uno de los líderes. La variedad de ataques también ha sido tocada notablemente en ***Kessen II***. Ahora hay muchos más tipos de tropas con los que sopesar los posibles ataques. De hecho, ahora los ejércitos de caballería, infantería y arqueros pueden ser tanto hombres como mujeres (con características diferentes, dependiendo del género), aunque no se ha descuidado el uso de animales, como elefantes, para dotar a determinadas tropas de un poder de destrucción asombroso. Por último, se ha pasado de las once fases de *Kessen* a las treinta de ***Kessen II***, y de los dos líderes que se podían encarnar en el primero, a los tres del segundo, así como otros muchos cambios en la parte estratégica del juego, que habrá que comentar en su día.



ON:

KOEI no sólo se ha centrado en mejorar el apartado gráfico del juego. Ha añadido un buen número de características que hacen a Kessen II un juego más completo que su predecesor.

OFF:

A pesar de todo, en Kessen II todavía se sigue teniendo esa extraña sensación de no tener todo bajo control. Con batallas así es difícil tenerlo, pero a veces resulta del todo frustrante.



Si Kessen ya resultó del todo asombroso por sus batallas, en Kessen II no lo serán menos sus impresionantes ataques con magias.

Las Magias

Cada personaje cuenta con ataques especiales para utilizar en la batalla

Cada líder de tropa puede ejecutar una serie de ataques especiales en la zona sobre la que se encuentra. Buscar el mejor lugar donde ejecutarla es primordial, ya que el ataque afectará por igual a un bando y a otro. De ahí que se dé la posibilidad de actuar en la batalla.





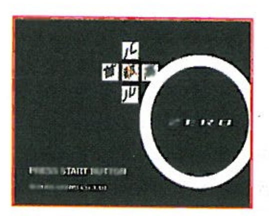




Además de añadir un buen número de posibilidades nuevas en el marco de la estrategia, en Kessen II se ha mejorado notablemente la interfaz gráfica, ahora mucho más amigable.

FICHA TÉCNICA

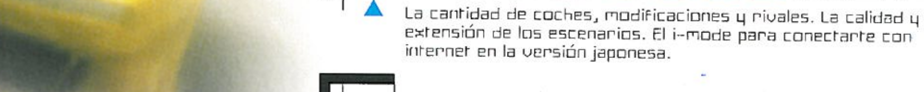
- COMPAÑÍA: GENKI
- DESARROLLADORA: GENKI
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: 15-03-2001



por << Jasón >>

Para todos aquellos amantes de la noche, la adrenalina y los coches personalizados llega en su cuarta entrega ***Tokyo Xtreme Racer Zero***. Éste nos introduce en el mundo ilegal de la alta velocidad por autopista donde nuestro reto será convertirnos en el mejor conductor del asfalto nipón. Si damos las largas a los diferentes oponentes, entraremos en un duelo donde tendremos que ser rápidos y ágiles. No bastará con estar sentados sobre muchos caballos, tendrán que aflorar reflejos felinos para no dejar que te adelanten, no impactar contra el tráfico y mantener la primera posición a toda costa. Genki ha dotado al juego con modelos, encubiertos, de marcas como **Nissan**, **Mitsubishi**, **Honda**, **Toyota**, **Lexus**, **BMW**, **Porsche**, **Peugeot**... Los 60 modelos básicos estarán acompañados por más de 100 variantes que podremos obtener al vencer al oponente y modificarlos con más de 200 partes. Los 400 rivales irán subiendo de nivel progresivamente hasta llegar a los cabecillas de cada banda. ***Tokyo Xtreme Racer Zero*** no podrá faltar en tu garaje si buscas calidad en los escenarios, gran variedad de vehículos y modificaciones y sobre todo la noche. Ráfagas...





▲ La cantidad de coches, modificaciones y rivales. La calidad y extensión de los escenarios. El i-mode para conectarte con internet en la versión japonesa.



▼ La monotonía de la noche. No goza de la licencia oficial de las marcas que aparecen.







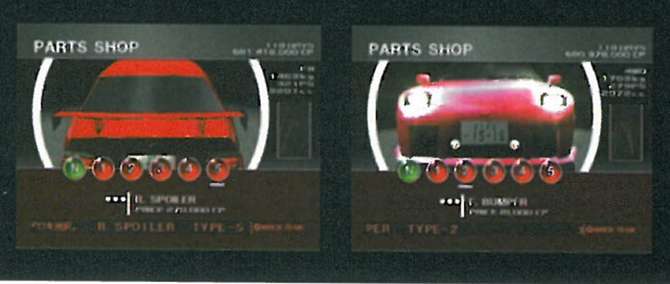


Los más de 180 km. del trazado real de las autopistas de Tokio gozan de mucho detalle para sumergirte definitivamente en la noche de Zero.

Las modificaciones

Algunas son únicamente estéticas y otras aumentarán considerablemente las prestaciones del vehículo

Podrás modificar el motor y el tubo de escape, la caja de cambios, el embrague, suspensión, llantas y cubierta, opción para aligerar de peso el conjunto, así como todo el exterior, luces e incluso el claxon.



De vez en cuando harás una parada en el asfalto para esperar a tus oponentes.





TOKYO XTREME RACER ZERO

Los mejores duelos a alta velocidad de la noche japonesa



PlayStation 2
Silpheed. The Lost Planet
SILPHEED
THE LOST PLANET
WWW.VIRGIN.ES | WWW.SWING-GAMES.COM
"TREASURE Y GAME ARTS UNEN SUS FUERZAS PARA OFRECER EL PRIMER GRAN MATAMARCIANOS PARA PLAYSTATION 2"
REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION 2 ESPAÑA, 9/10
"8 IMPACTANTES FASES DE PURO DELIRIO SHOOT´EM-UP TE ESPERAN"
SUPERJUEGOS, 9.2/10
GA GAME ARTS
SWING!
ENTERTAINMENT Media AG
PlayStation 2
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive

FICHA TÉCNICA

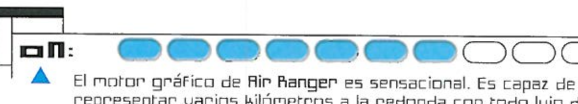
- COMPAÑÍA: ASK DIGITAL
- DESARROLLADOR: ASK DIGITAL
- GÉNERO: SIM. DE HELICÓPTEROS
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 29-03-2001





por << May >>

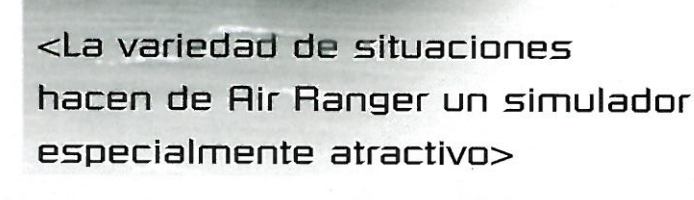
Ask-Digital ha creado el que, posiblemente, sea el más original de los juegos aparecidos hasta el momento para **PS2**. Rescatar naufragos de las inmediaciones de un barco hundido, evacuar heridos de un accidente de tráfico, retirar los restos de camión accidentado o contribuir activamente a la extinción de un fuego, son sólo algunas de las misiones que habrá que afrontar en ***Air Ranger***. Todas ellas en condiciones totalmente diferentes, puesto que si algo engrandece la figura de este sensacional juego es, además de la impresionante apariencia de sus escenarios, el realismo del agente climático que además afectará de forma directa al rendimiento en las diferentes misiones. Un mérito que no sólo hay que achacar a la buena representación de los mismos, sino también a la forma en que los helicópteros reaccionan ante determinados efectos climatológicos. Desde luego, no es lo mismo rescatar a un naufrago atrapado entre rocas, cuando el viento sopla de costado con fuertes rachas, que hacerlo en medio de una llanura, en un día soleado y sin apenas sol. Son los retos que plantea ***Air Ranger***. Retos sumamente divertidos.



ON: El motor gráfico de Air Ranger es sensacional. Es capaz de representar varios kilómetros a la redonda con todo lujo de detalles, incluyendo cientos de pinos, ríos, casas, etcétera.



OFF: Las misiones son siempre idénticas. Por ejemplo, en un naufragio, los náufragos están siempre en los mismos sitios, con lo que la misión de reconocimiento queda anulada.



<La variedad de situaciones hacen de Air Ranger un simulador especialmente atractivo>













Helicópteros

Tres helicópteros componen la corta flota de Air Ranger

Eso sí, cada uno cuenta con características exclusivas, sobre todo en lo relativo al manejo. Al fin y al cabo, no es lo mismo manejar un CH-47J con doble rotor (que apenas se mueve en el aire), que un pequeño OH-6D, al que le afecta hasta el más mínimo aumento en la velocidad del viento.

AIR RANGER

El equilibrio perfecto entre simulación y jugabilidad

PlayStation®2

STAR WARS™ SUPER BOMBAD RACING™



¡LO NUNCA VISTO EN STAR WARS!





www.starwars.com • www.superbombad.com





Desarrollado por



Editado por





LAS TINIEBLAS SE ACERCAN
YA A LA VENTA EN DVD VIDEO
© 1998 NEW LINE PRODUCTIONS, INC. Todos los derechos reservados.
COLUMBIA TRISTAR
HOME ENTERTAINMENT

WINONA RYDER BEN CHAPLIN

POSEIDOS

SATÁN NACERÁ EN EL CUERPO DE UN HOMBRE

WINONA RYDER BEN CHAPLIN

POSEIDOS



DESCUBRIRÁS UN ESCALOFRIANTE

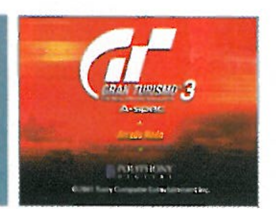


- Trailer de Cine.
- Filmografías
- Perfil del reparto.
- Comentarios del Director.
- Comentarios del Director de Fotografía.
- Escenas eliminadas.
- menús animados e interactivos.

y mucho más...

www.columbiatristarvideo.es

por << Jasón >>



FICHA TÉCNICA

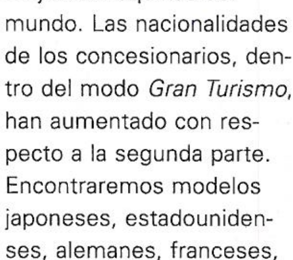
- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- FORMATO: DVD-ROM
- DESARROLLADOR: POLYPHONY DIGITAL
- VERSIÓN: NTSC-JAPÓN
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- JUGADORES: 1-6 (I-LINK)
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- FECHA DE APARICIÓN: JULIO 2001
- GÉNERO: CONDUCCIÓN



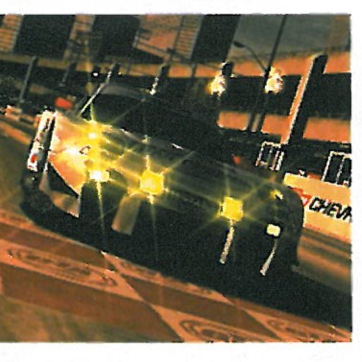
GRAN TURISMO 3 A-SPEC

El verdadero simulador de conducción

Por fin hemos podido ponerle las manos encima a la tan esperada tercera parte del que, hace tiempo ya, se ha convertido en el simulador de conducción por excelencia. Todo lo que habíamos visto hasta ahora se queda corto respecto a lo que encierra este increíble DVD-Rom creado por **Polyphony Digital**, que impactará tus sentidos gracias al realismo con que está concebido. Estos son los pasos de gigante que se esperan de la bestia negra de **Sony**, un conjunto excelente donde los fallos y las prisas en programarlo están fuera de lugar. Todo lo contrario, se le ha dedicado el tiempo y esfuerzo necesarios. La calidad a la que se ha llegado supera todo lo hasta ahora conocido en el mundo del asfalto y las cuatro ruedas. Todo y digo todo, desprende un realismo que a veces cuesta asimilar. Como en anteriores versiones encontraremos los modos *Arcade* y *Gran Turismo*. Este último ha hecho mella en el género de conducción, convirtiéndose en un estándar. Cualquiera de ellos te proporcionará horas de disfrute ilimitado, con un control muy preciso a los mandos de las mejores máquinas del mundo. Las nacionalidades de los concesionarios, dentro del modo *Gran Turismo*, han aumentado con respecto a la segunda parte. Encontraremos modelos japoneses, estadounidenses, alemanes, franceses,











italianos, ingleses, belgas y australianos. La cantidad ingente de vehículos y la calidad del modelado con la que han sido creados harán que pasemos mucho tiempo simplemente observándolos. Cuando vayamos a comprar alguno notaremos como se han optimizado los menús de acceso con una vista previa fija para facilitar nuestra búsqueda. El comportamiento en carrera de éstos es perfecto. La sensación de peso sumado a la suspensión independiente de cada rueda, hace que fuerzas como la centrífuga o la gravedad interactúen para que la física del movimiento sea exacta y específica para cada vehículo y las condiciones que atraviesa en cada situación, como lluvia, arena, pendientes, etc. En carrera no apreciarás en ningún momento como se va creando el escenario, por muy lejos que tu vista alcance. El cielo se asemeja al real, así como todos los edificios, montes, puentes, túneles, etc. que nos circundan. Otro gran detalle a destacar son las sombras, programadas de tal forma que cualquier objeto que las proyecte, por mínimo que sea, será plasmado según el ángulo de inclinación del Sol en nuestro vehícu-











Modo Arcade

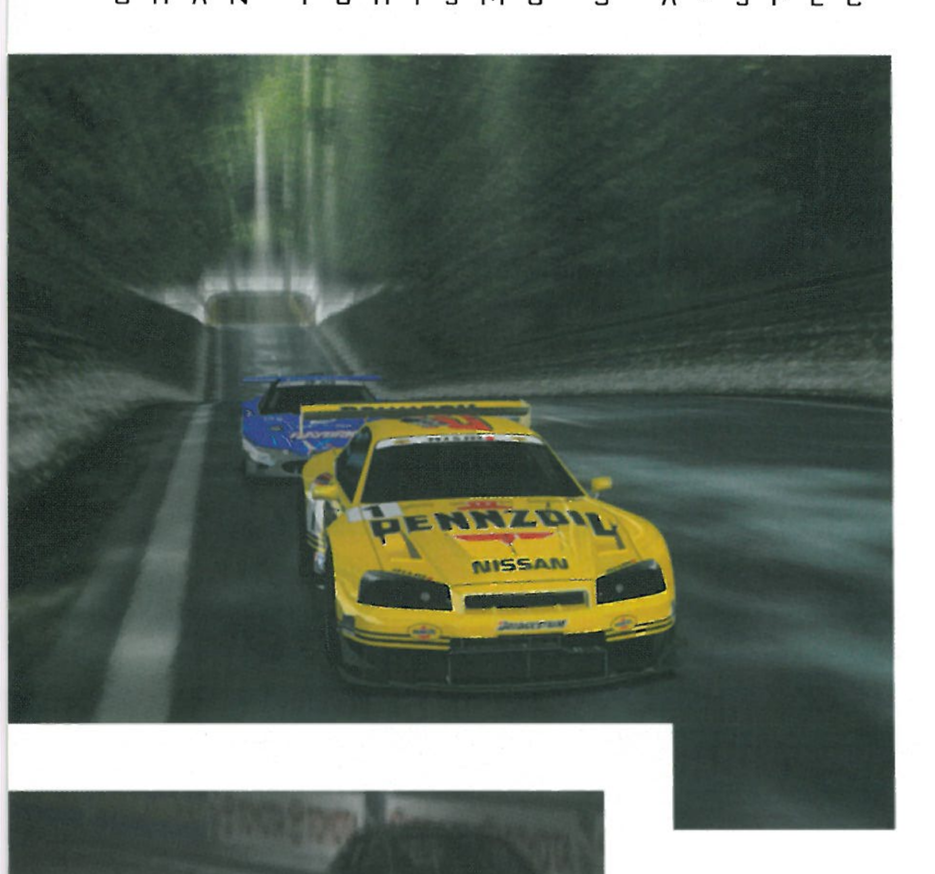
Accede directamente a competir con todas las categorías de GT

Este modo te ofrece la posibilidad de enfrentarte contra oponentes de las cinco clases sin tener ninguna licencia ni poseer ningún coche en tu garaje. Supera los tres niveles de dificultad en cada trazado y serás recompensado con nuevos coches y circuitos.

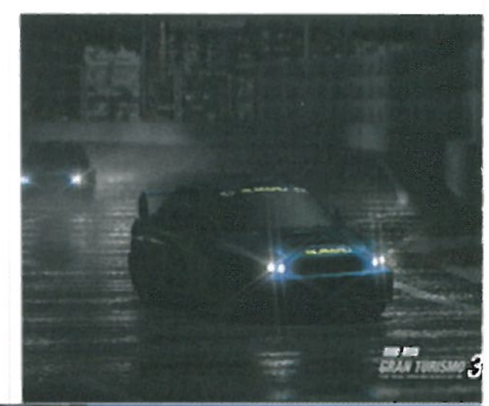


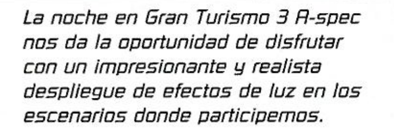
Según la perspectiva mostrada los replays se acercarán mucho a una retransmisión televisiva.





lo. La lluvia y la sensación de estar sobre asfalto mojado es alucinante. Todo foco de luz será reflejado sobre el agua durante la noche generándose en su posición correcta. En las carreras de *rally* sobre superficie irregular cambiaremos de forma drástica la conducción típica del terreno firme: los contravolantes para seguir la trayectoria del recorrido, el polvo que se levanta y el paso de grava a asfalto desprenden grandes dosis de realismo. En todo momento notaremos la potencia que posee nuestra máquina gracias a la suspensión y a la sensación de velocidad, que sumadas a la frenada y al agarre de los neumáticos, nos hará sentir continuamente los límites en las prestaciones para trazar correctamente las curvas.
El tema principal de la banda sonora corre a cargo del prestigioso cantante **Lenny Kravitz**, con un espectacular *remix* grabado exclusivamente para ***GT3*** de su tema más famoso *Are you gonna go my way*.
Los efectos de sonido deben recibir una mención de honor por la calidad y cuidado con que se han obtenido y su posterior reproducción durante el juego. El ruido del motor se ha sampleado, uno por uno, de cada modelo real, y cambiará con las





La noche en Gran Turismo 3 A-spec nos da la oportunidad de disfrutar con un impresionante y realista despliegue de efectos de luz en los escenarios donde participemos.







Con este volante la simulación llega a su máximo exponente.



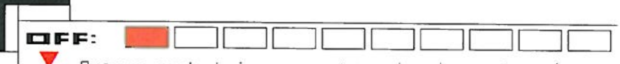
modificaciones que le apliquemos. Se podrá escuchar cómo el turbo aumenta de presión, el sonido del viento al ganar velocidad o los frenazos. Todo suena muy nítido y se distingue perfectamente. Los *replays* demuestran todo este potencial visto desde fuera donde se aprecia más relajadamente el conjunto. Cada carrera te ofrecerá una repetición que te resultará difícil no ver. Tendremos un menú de opciones para la repetición con diferentes posibilidades, como fijar el objetivo en un coche o en un grupo, o utilizar unas secuencias automáticas de las cámaras del circuito u otras con efectos y filtros de todo tipo que hacen que pierdas el sentido de la orientación. ***GT3 A-spec*** es sin duda el más grande de todos los simuladores de conducción creados hasta el momento, y demuestra las infinitas posibilidades de **PlayStation 2** y la firme y elogiable postura, en este caso de **Polyphony**, de superarse capítulo a capítulo con el único fin de hacernos disfrutar al máximo.





ON:

Todo tiene una calidad insuperable, los gráficos, el sonido, todas las opciones que encontraremos en el modo GT, así como los cientos de detalles que le hacen más grande aún.



OFF:

Poco se puede decir en su contra, salvo alguna vista más en carrera que haría que disfrutásemos más de este grandioso simulador de conducción.

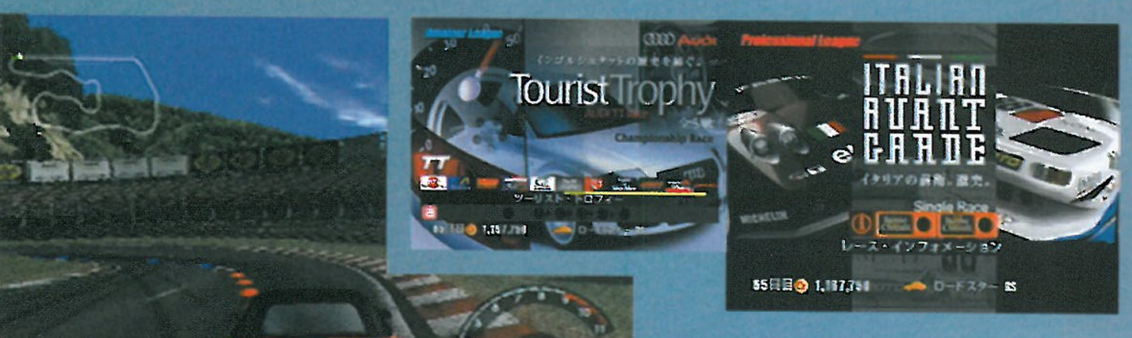




La conexión i-link nos ofrece la posibilidad de conectar seis consolas independientes con su respectivo GT3 en su interior y su monitor.







Modo Gran Turismo

Concesionarios, licencias, modificaciones y mucho más

Partiremos con una cantidad de dinero para comprar un coche de la categoría más baja y tendremos que ganar campeonatos y aprobar las licencias para aumentar las prestaciones de nuestros vehículos. Seremos recompensados con créditos y nuevas máquinas.









Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CAPCOM
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SURVIVAL
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-JAPÓN
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: JUNIO 2001



ONIMUSHA

El Japón feudal y sus mitos en una obra maestra

Queda muy poco para que ***Onimusha*** llegue a las tiendas españolas, y viene avalado como uno de los títulos más vendidos en **Japón**.Quizás muchos piensan que se trata de un nuevo clon de *Resident Evil*, y ojalá todos los clones sean, por lo menos, tan buenos como éste. Otros dicen que **Capcom** podría haberse esmerado más desarrollando el juego en 3D aprovechando más el *hardware* de **PlayStation 2**. Pero aunque ***Onimusha*** cuente con escenarios en 2D, los combina a la perfección con elementos tridimensionales totalmente integrados con su entorno. Y, además, si las compañías dejaran de desarrollar patéticos juegos en 3D, exentos de vida y personalidad, optando por la riqueza en diseño y detalles de que hace gala ***Onimusha***, más de un usuario lo agradecería. Simplemente, pasearse por los escenarios de ***Onimusha*** es una auténtica delicia. Para colmo, el uso que han hecho sus desarrolladores de la luz da el toque definitivo y magistral a un apartado gráfico que no tiene que envidiar a ningún otro título de **PlayStation 2**. Dejando claro este punto, tampoco se puede poner en duda que **Capcom** apunta siempre alto en el terreno de la jugabilidad. ***Onimusha*** no es una excepción. Tomando como marco la época feudal japonesa, el juego presenta a Samanosuke. El joven samurai tendrá que rescatar a la princesa Yuki. Un clan de demonios la ha secuestrado para realizar un ritual. Tal y como he dicho al principio, el sistema de juego es muy similar a *Resident Evil*. La diferencia estriba en que en lugar de contar con armamento moderno, el protagonista utilizará un arsenal



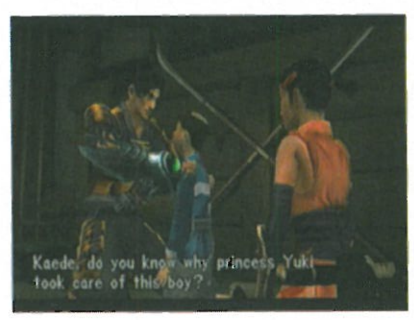






El preciosismo gráfico de Onimusha queda patente en la magnífica representación que se ha hecho del agua. Aquí vemos a Kaede antes de cruzar el lago.



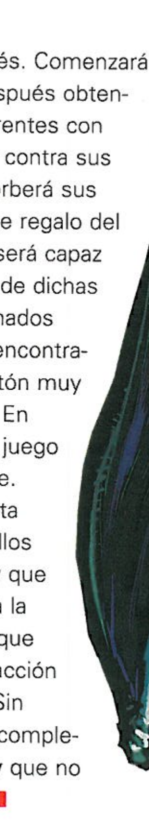


Demonios de Leyenda

La tradición japonesa se ve reflejada en el aspecto de los impresionantes final bosses

Y no sólo hay que destacar su diseño. Cada uno de los monstruos o demonios que se interponen en el camino de Samanosuke y Kaede nos sorprenderán con patrones de ataque característicos que pondrán nuestra habilidad al límite. Tener un poco de paciencia y recoger suficientes almas para aumentar el nivel de nuestras armas será fundamental para salir victorioso de cada uno de estos encuentros. Atención a la «reina avispa» y los dos demonios que esperan al final.

acorde con el medievo japonés. Comenzará el juego con una katana y después obtendrá tres tipos de espada diferentes con ataques especiales. Al luchar contra sus enemigos, Samanosuke absorberá sus almas a través de un brazalete regalo del clan de los Ogres. Con ellas será capaz de aumentar el poder y nivel de dichas espadas en los puntos designados para salvar partida. También encontrará arco, flechas y un mosquetón muy útiles para atacar a distancia. En determinados momentos del juego será necesario utilizar a Kaede. Esta joven samurai sólo cuenta con una espada corta y cuchillos para lanzar. Por otro lado, hay que hacer una mención especial a la impresionante banda sonora que acompaña perfectamente la acción desbordante de ***Onimusha***. Sin duda, uno de los títulos más completos para los 128 *bits* de **Sony** que no puede faltar en tu colección.





ON:

Gráficamente nos encontramos ante un título increíble, aunque muchos se quejen de las 2D, y en la jugabilidad, Onimusha viene con el sello inconfundible de Capcom.

OFF:

Pocas pegas podemos poner a un juego como Onimusha. Quizás la duración de la aventura, que se queda un poco corta a pesar de poder jugarla otra vez con nuevos ítems.

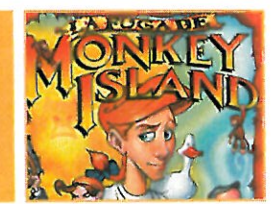




Arriba podéis ver el Dark Realm. En el último nivel está la flauta Bishamon, la llave que abre la puerta a la espada más potente.



por << Némesis >>



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: LUCASARTS
- DESARROLLADOR: LUCASARTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA GRÁFICA
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: JUNIO 2001

Desde que en 1990 **Ron Gilbert** diera origen a las andanzas del incompetente aprendiz de pirata Guybrush Threepwood, la saga de *Monkey Island* ha hecho las delicias de los usuarios de ordenador (a lo largo de cuatro aventuras gráficas, a cual más delirante. La más reciente de ellas, ***La Fuga de Monkey Island*** va a estar muy pronto a disposición de los usuarios de **PS2**. Si no hay retrasos, para finales de junio todos podremos disfrutar de las nuevas andanzas de Guybrush, aunque echaremos de menos al entrañable pirata LeChuck, que ya no ejerce de villano (como en las entregas anteriores). ***La Fuga*** supone además un punto y aparte dentro de la saga *Monkey Island* al dar el salto a las tres dimensiones y sustituir el ratón por el pad. Eso sí, lo que permanece inalterable es el humor y los tronchantes *puzzles* que han hecho de los *MI* auténticos clásicos.

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

La mejor saga de aventuras gráficas llega a PS2

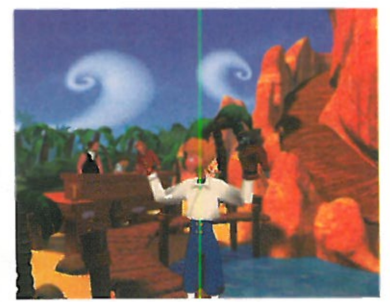


Desde la aparición del primer Monkey Island en Mega CD no habíamos tenido la oportunidad de disfrutar de esta saga en consola. ¡Y llega totalmente traducido al castellano!

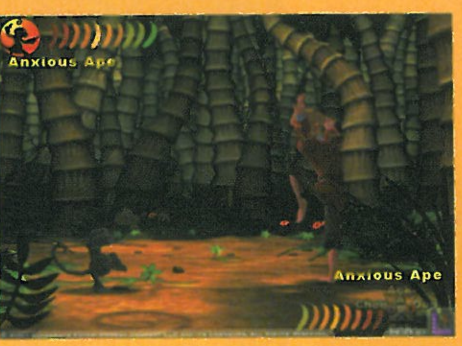


La sustitución de la mecánica de ratón y puntero por el pad de control provoca algunos trastornos al principio. Nada que no se pueda remediar con paciencia y algo de práctica.

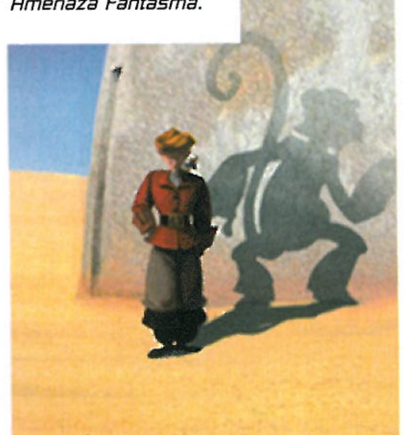


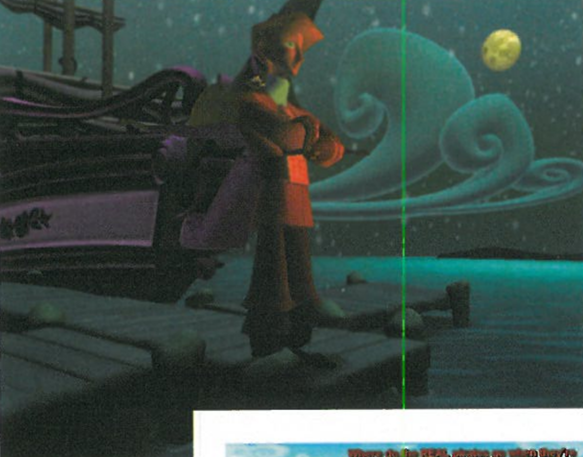






Sólo Monkey Island se atrevería a parodiar incluso el cartel promocional de SW Episodio I La Amenaza Fantasma.









El toque Monkey Island

Esta cuarta entrega mantiene el espíritu humorístico de las anteriores...

Si por algo se ha hecho famosa la saga de aventuras protagonizada por Guybrush Threepwood es por no tomarse en serio ni a sí misma. Los diálogos, las situaciones, la mecánica de los *puzzles*... **La Fuga de Monkey Island** es un puro absurdo, empezando por los duelos de insultos.

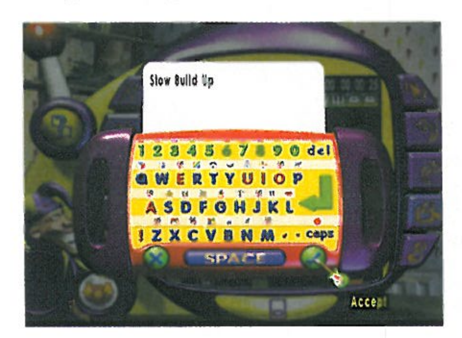
MTV MUSIC GENERATOR 2

David Morales, Gorillaz, Apollo 440, Zombie Nation, Bentley Rhythm Ace entre otros se unen en PlayStation 2 con MTV Music Generator 2, de Codemasters

Codemasters ha conseguido que el talento de **David Morales**, uno de los DJs y remixers más solicitados de la escena musical, encabece la edición europea de **MTV Music Generator 2**, el juego de creación musical para PlayStation 2, a la venta el 28 de Mayo.

Morales, que presenta el software en un vídeo, estará acompañado por la selección más cañera de artistas musicales, que han creado temas utilizando exclusivamente el potente software de **MTV Music Generator 2.**

Los artistas que han confirmado su participación son: **Gorillaz, Apollo 440, Cassandra Fox, Bentley Rhythm Ace, Dano, Funkmaster Flex, Halo Varga, Tony Hewitt, y Zombie Nation.**



Gorillaz, surgidos de la colaboración entre **Damon Albarn**, **de Blur**, y el artista de culto **Jamie Hewlett**, son una de las firmas más significativas para **MTV Music Generator 2**. El grupo está cosechando un gran éxito, con unas críticas excelentes, y han creado un tema original llamado **"Dub Dumb"**, exclusivamente para **MTV Music Generator 2**, que podrá ser remezclado por los usuarios. **Además, el vídeo de su reciente éxito Clint Eastwood** aparecerá de forma especial en el juego.

MTV Music Generator 2 utiliza los 48 canales de capacidad de audio de PlayStation 2 y recrea los temas de los artistas de manera excepcional. El software también permite al jugador **editar y remezclar cada riff de una canción** y crear sus propias secuencias de vídeo que acompañen a la música. El usuario puede también componer canciones originales utilizando cerca de 10.000 riffs editables y muestras de ocho estilos musicales diferentes: **Pop, House, Hip Hop, Garage, Indie, R&B, Rock y Trance.**

El empleo del software es totalmente intuitivo. No se necesitan conocimientos musicales ni haber tocado jamás una sola nota, pero con **MTV Music Generator 2**, si tienes una melodía en la cabeza puedes plasmarla y transformarla en una canción bien producida.

Sin embargo, cuando se exploran los



distintos elementos del software, resulta obvio que se trata de una herramienta profesional que cuenta con la profundidad y la flexibilidad requeridas por un compositor digital consagrado.

Codemasters ha confirmado también que producirá una unidad **USB para MTV Music Generator 2**, que permitirá a los aspirantes a compositores incluir y editar sus propios sonidos en un tema musical.

La unidad se puede utilizar, tanto como adaptador USB, como micrófono y permite al usuario introducir y editar muestra tanto de voces como de otros medios.

Más información sobre el Sampler USB o MTV Music Generator 2 en





www.codemasters.com.

por << Dani 3PO >>

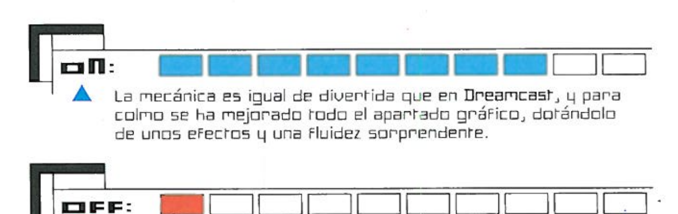
FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: BIZARRE
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: MAYO-2001

FUR FIGHTERS: VIGGO'S REVENGE

Vuelven los peluches más guerreros de la ciudad

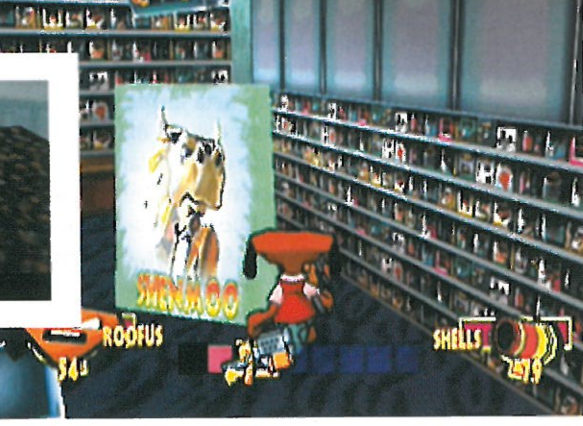
Hace algún tiempo apareció en **Dreamcast** un título que, pese a sus innegables cualidades técnicas y jugables, pasó bastante desapercibido. Este juego nos ponía en la mullida piel de unos animales de peluche con bastante mala leche, que se abrían camino a base de tiros por gigantescas fases para rescatar a sus vástagos. Pues bien, ahora ese juego aparece en **PS2**, en una versión que no es una secuela, aunque tampoco es una mera conversión, ya que incorpora numerosas y jugosas novedades, sobre todo en el apartado gráfico. El *engine* 3D, que ya era bastante potente, ha sido optimizado hasta el punto de mostrar complejos escenarios, varios personajes y algunas de las mejores texturas nunca vistas en **PS2**, todo ello sin el menor atisbo de brusquedad. Esperemos que esta vez se le haga justicia y obtenga el reconocimiento que sin duda se merece.



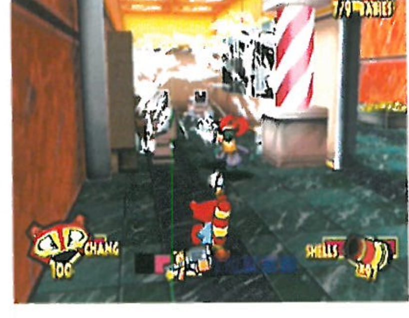
ON: ▲ La mecánica es igual de divertida que en Dreamcast, y para colmo se ha mejorado todo el apartado gráfico, dotándolo de unos efectos y una fluidez sorprendente.

OFF: ▼ No hay realmente nada negativo que destaque sobre el gran nivel general. Quizás podría reprochársele que no presente una gran evolución con respecto a la anterior versión.





El sentido del humor del juego es bastante "peculiar", y para muestra un botón. Mirad el cartel que anuncia uno de los éxitos del videojuego en la tienda del World Quack Center.



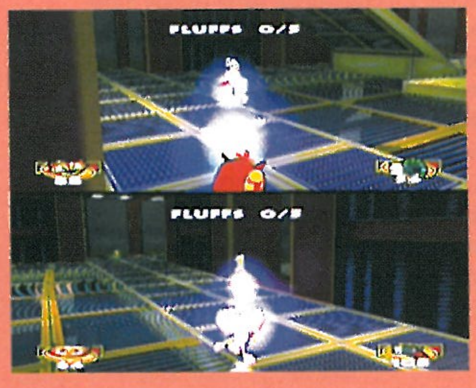


Multijugador

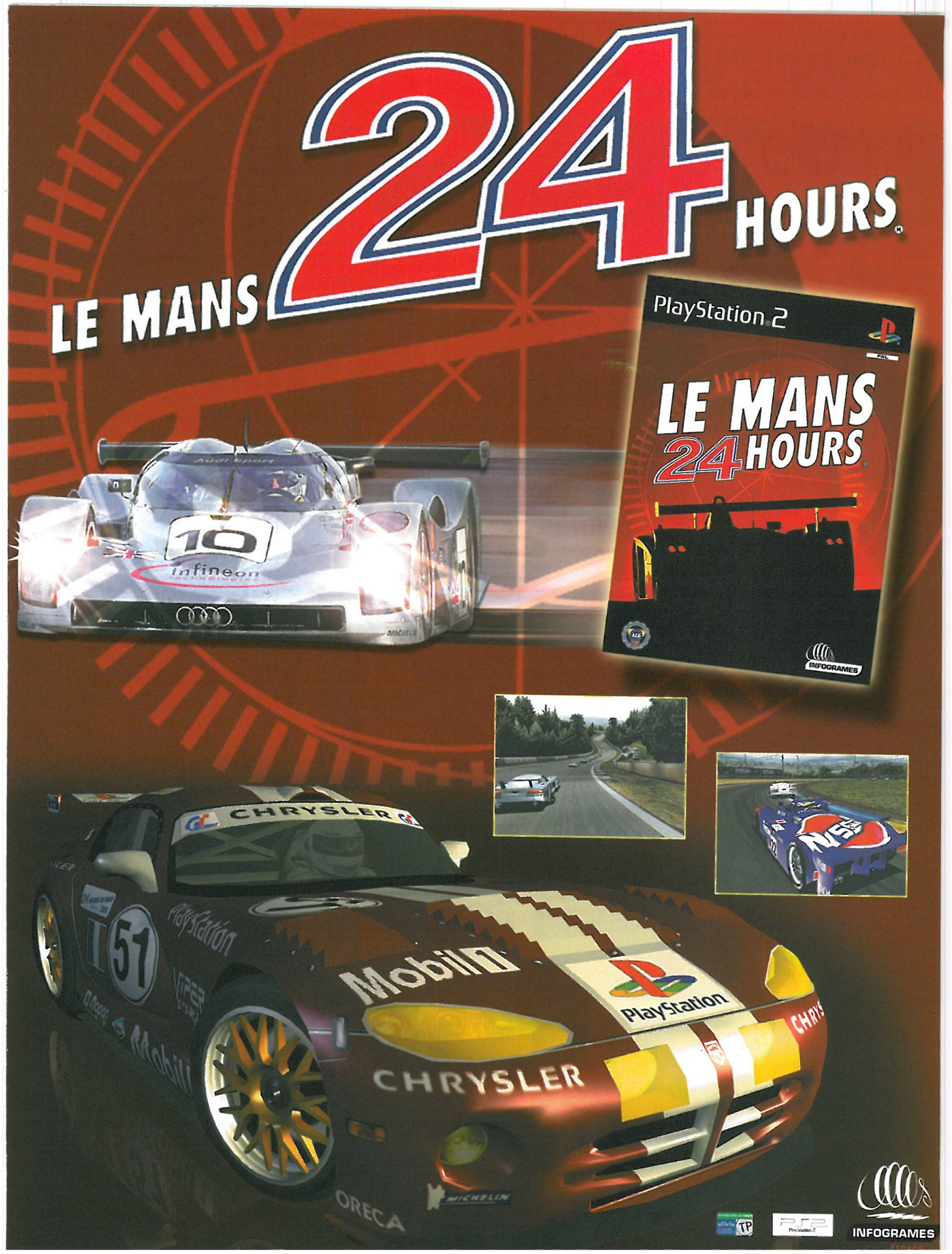
Además de la aventura, el título nos ofrece este divertido modo de juego

Como en la entrega para **Dreamcast**, la modalidad Fluffmatch nos permitirá enfrentarnos a uno, dos o tres amigos en un duelo a muerte en varias arenas distintas.








LE MANS 24 HOURS
PlayStation 2
PAL
LE MANS
24 HOURS
INFOGRAMES
10
Infineon
CHRYSLER
51
PlayStation
Mobil 1
PlayStation
CHRYSLER
MICHELIN
ORECA
PlayStation 2
INFOGRAMES

por << Chip & Ce >>



Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** EON
- **DESARROLLADOR:** TAITO
- **DISTRIBUIDOR:** ACCLAIM
- **PAÍS DE ORIGEN:** JAPÓN
- **GÉNERO:** DEPORTIVO
- **FORMATO:** CD-ROM
- **VERSIÓN:** NTSC
- **JUGADORES:** 1-4
- **FECHA DE APARICIÓN:** JUNIO 2001

INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER

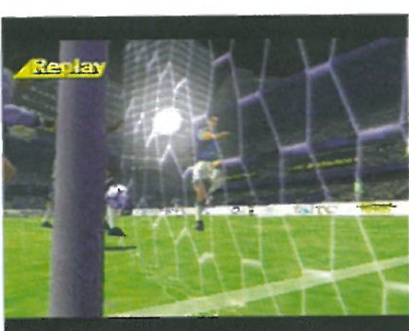
El tercer simulador de fútbol para PS2 apuesta por la calidad gráfica

La aparición de un programa de fútbol siempre levanta grandes expectativas entre los aficionados a los títulos deportivos. A la espera de la versión europea de *Winning Eleven 5*, **Acclaim** anuncia el lanzamiento de ***International League Soccer***. El nuevo programa nos ha sorprendido por la impresionante reproducción de los jugadores que muestra la *beta* que hemos analizado. Los movimientos de cámara tampoco están nada mal, permitiendo seguir el juego sin sobresaltos ni cambios bruscos. Aunque el proceso de animación aún no ha sido finalizado, lo visto hasta este momento hace que seamos optimistas sobre la posibilidad de un futuro rival para los grandes dominadores del género. Por otra parte, la trayectoria de **Taito** hacía presagiar que el nuevo título estaría en la línea de programas arcade. Sin embargo, el estilo de juego y el control de los jugadores se asemeja bastante al de los simuladores tradicionales. Así, no se incluyen disparos de gran potencia ni un control basado en tan sólo un par de botones, aunque todavía falta bastante para poder ver lo que el programa es capaz de lograr. En el apartado sonoro está previsto hacer una revisión total. Los comentarios, que ahora aparecen en situaciones totalmente erróneas, se adaptarán a cada una de las situaciones del juego. Además





Aunque Taito se caracteriza por sus simuladores de fútbol de corte arcade, en esta ocasión se inclina más por la simulación al estilo clásico.



De momento tan sólo se encuentran disponibles repeticiones automáticas. Las mismas se ofrecen tras la consecución de un tanto.

Calidad Gráfica

Gráficamente el programa muestra una calidad fuera de toda duda

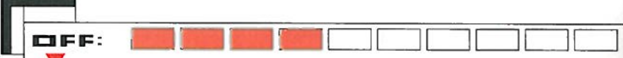
El juego ofrece una impecable reproducción de los jugadores, incluyendo todo lujo de detalles. La animación aún se encuentra en fase de desarrollo por lo que es necesario esperar hasta la versión final. De todas formas, la primera impresión sobre el apartado gráfico es más que esperanzadora.







ON:



▲ Lo que más sorprende del programa es el apartado gráfico. Dentro del mismo, la reproducción de los jugadores y los cambios de cámara en pleno juego son lo más destacado.

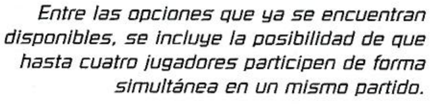
OFF:

▼ Todo el derroche gráfico no valdrá de nada si el programa no logra una buena animación. Sin ella, la jugabilidad del programa no será competitiva.

se incluirán voces en varios idiomas entre los que se encuentra el castellano. Los protagonistas son selecciones nacionales, estando previsto una fiel reproducción de las cualidades físicas y técnicas de sus componentes. En este aspecto se muestra a la misma altura de *ISS*, aunque muy por debajo de *FIFA*. **Taito** no se ha olvidado de incluir opciones clásicas como varias competiciones o la posibilidad de modificar parámetros como el estadio o la hora en la que se disputan los partidos. En definitiva, ***International League Soccer*** cuenta con todos los alicientes necesarios para convertirse en una alternativa a los simuladores de **Electronic Arts** y **Konami.** Si **Taito** y **Acclaim** juegan bien sus bazas y no se precipitan, es muy probable que el resultado final sea impresionante.







Entre las opciones que ya se encuentran disponibles, se incluye la posibilidad de que hasta cuatro jugadores participen de forma simultánea en un mismo partido.



El programa se inicia con una espectacular intro en la que se ofrecen imágenes de ordenador. Los menús son sencillos, cumpliendo perfectamente su misión en el juego.



por << Dani3PO >>

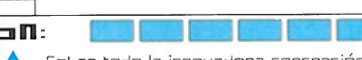
GIFT

Una historia de luces y sombras

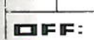
Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** CRYO
- **DESARROLLADOR:** EKO SOFTWARE
- **DISTRIBUIDOR:** CRYO
- **PAÍS DE ORIGEN:** FRANCIA
- **GÉNERO:** PLATAFORMAS
- **FORMATO:** CD-ROM
- **VERSIÓN:** PAL
- **JUGADORES:** 1
- **FECHA DE APARICIÓN:** MAYO 2001

Con la originalidad por bandera, así llega hasta nuestras **PS2** un nuevo proyecto de la francesa **Cryo** que está llamado a causar una pequeña revolución en el mundo de los videojuegos. Un pequeño y rojizo personaje, surgido de las mentes de **Philippe Ulrich**, director creativo de la compañía, y de **Regis Loisel**, será el encargado de hacer frente a la Gran Sombra Negra que le perseguirá durante los siete mundos llenos de parodias de películas famosas que le separan de la princesa Lolita Globo, enferma de la Desilusión de la Nieve Blanca. Como véis todo un universo muy particular, como nos tienen acostumbrados los programadores de **Cryo**. Hablando de la mecánica, la mejor forma de describirlo sería hablar de un *Abe* en 3D, ya que además de las plataformas nos encontraremos con numerosos *puzzles* basados en la combinación de luces y sombras.

ON: 

▲ Sobre todo la innovadora concepción del juego, la historia, las escenas de vídeo (dignas de la mejor película de animación), el humor que destila y los efectos de luz.

OFF: 

▼ El motor gráfico, pese a su extraordinaria belleza, necesita todavía más de un arreglo para mostrar todo el entorno con la fluidez que se merece el juego.





Todo un héroe

El protagonista del juego es todo un prodigio del diseño «made in france»

Según sus creadores, **Gift** es el antihéroe: distraído, pasotilla, divertido, alguien que no hubiera hecho ni el más mínimo esfuerzo si la recompensa de la misión no hubiera sido tan alta. Ha estado rondando en la cabeza de sus desarrolladores durante los últimos diez años.

El sentido del humor del juego está presente, sobre todo, en las elaboradas secuencias de vídeo que se intercalan entre algunas fases.









¡YA A LA VENTA!
PlayStation®2

TAXI

aDeSe +13
SEGA®

por << Pincho >>



Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: KALISTO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: JULIO 2001

Velocidad de vértigo, saltos estratosféricos, acrobacias endiabladas, circuitos preciosistas con un colorido excepcional, todo ello aderezado con una banda sonora impecable en la que podemos encontrar grupos como **Soundgarden**, **Alice in Chains** o **Apollo 4:40** entre otros, hacen de este ***ATV Offroad Racing*** una de las sorpresas más agradables para los amantes de la acción sin límites. Con cuatro tipos distintos de competiciones: *Mattrix Nationals*, *Stadium*, *Offroad* y *Freestyle*, todas las opciones dentro del mundo de los *quads* quedan cubiertas. Carreras en circuitos al aire libre, los mejores trazados *indoor*, competiciones de campo a través y un espectacular modo de Acrobacias en el que podremos realizar saltos imposibles aprovechando cada punto de la orografía del terreno en un escenario que se va generando en tiempo real. Una auténtica maravilla.

ATV OFFROAD FURY

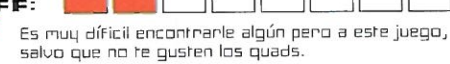
Velocidad y espectáculo en esta producción de Kalisto

ON:



Una de las producciones más cuidadas de los últimos tiempos, que no deja ni un sólo detalle al azar.





Es muy difícil encontrarle algún pero a este juego, salvo que no te gusten los quads.







FREESTYLE

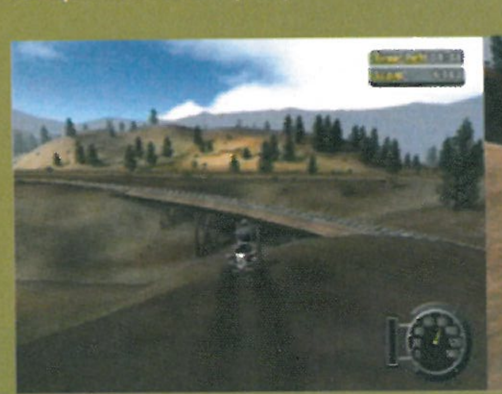
Generación de escenarios como nunca se han visto en una consola

En el modo Freestyle, podremos movernos libremente por unos escenarios que se van generando en tiempo real, por los que podemos avanzar libremente en cualquier dirección que queramos.





En los Mattrix Nationals podremos disfrutar con los circuitos más bellos de parajes naturales que se han realizado hasta la fecha en un videojuego.





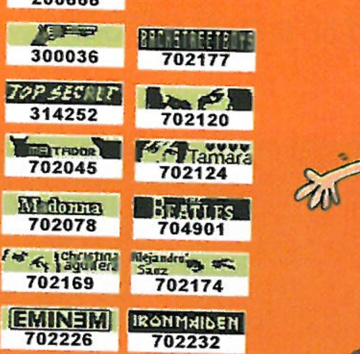


100007	100008	100009	100011	702280	100015	100016	180166	180172	702076	202443	202511
100017	100023	702269	100029	100031	702290	200026	200031	200050	303561	202579	202632
200037	300195	300268	300275	310097	314474	704482	202114	202185	202278	303667	303757
702236	300162	704555	704569	704579	100004	202273	300213	702297	202169	304177	310101
700067	700093	300135	704447	704457	300152	704481	300254	100367	202159	314536	702066
704493	704531	704452	704537	704541	704557	704558	704577	705029	202161	202196	300260
700034	700040	700051	180096	180098	180095	314485	202191	314502	202288	202207	303778
702175	702299	702291	702284	702274	702270	300144	314561	702259	202427	202163	310108
702179	300261	700086	300180	704464	100376	300162	202199	202201	202280	202135	202144

Llama, indica el número del logo o sonido que quieres...tu número de móvil...y en pocos minutos ¡¡aparecerá en tu pantalla!!



702072	702060	702061	702065	702070		
704501	704519	704520	300140	300176		
702300	702192	702193	702225	702234		
702246	702248	702251	702252	702255		
702272	702276	702278	702279	702282		
702083	100002	100190	200018	200029	200303	
704485	200402	200436	200450	200465	200868	
704526	202227	202444	202449	208784	300036	702177
704636	303653	311434	300049	314126	314252	702120
702080	314661	700303	700315	702044	702045	702124
702285	702294	700555	702039	702050	702078	704901
200532	100414	700561	101800	101805	702169	702174
702184	702187	702197	702209	702220	702226	702232



mi Logo® 906 42 11 49

www.mi-logo.com

¿sabes lo último para tu móvil?

topten

1	100008
2	314502
3	100190
4	200465
5	202280
6	702236
7	314191
8	300144
9	702123
10	702123

tonos para tu móvil

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman ·Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons· TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best· Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miles	407587
Fable · Robert Miles	407588

éxitos

Macarena · Los del Río	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall· Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby·Smash Mouth	407448
Then the morning comes·Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo nunber 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time· Britney Spears	407248
Born to make you happy·Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336
Again · Janet Jackson	407337

topten

Misión Imposible · CINEMA	407714
Sex Bomb · TOM JONES	407480
007 · Cine	407687
Let it be · The Beatles	407740
Tubullar Bells · Mike Oldfield	407633
Fields of glory · Sting	407459
Dancing Queen· ABBA	407201
We are the cahmpions · Queen	407408
Can't help falling in love· UB40	407485
Let's get loud Jennifer López	407341

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

por << Dani3PO >>

Ficha técnica

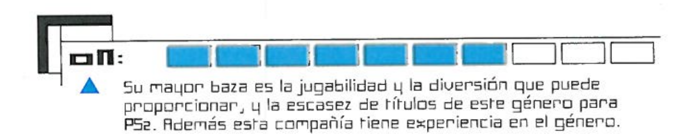
- COMPAÑÍA: TOKA
- DESARROLLADOR: CONSPIRACY
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: BEAT´EM UP
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 25-06-2001



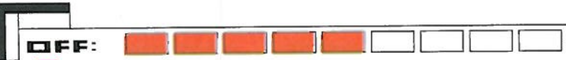
HIDDEN INVASION

La invasión comenzará pronto en tu PS2

El *beat´em up* tradicional, que gozó de tan buenos títulos en otros sistemas anteriores, se ha encontrado algo ignorado en las consolas de 32 *bits*, y por consiguiente en sus sucesoras. Sin embargo una pequeña compañía europea, **Toka**, ha proporcionado tradicionalmente muestras de que este género puede perfectamente convivir con la tecnología más puntera. Su próximo proyecto para **PS2** es este ***Hidden Invasion***, que vuelve al clasicismo de títulos anteriores de esta compañía como *Legend* o *Soul Fighter*, pero acompañado de un apartado gráfico que, si bien no sorprende en ningún momento, al menos se encuentra a la altura de la consola. La versión a la que hemos tenido acceso aún está algo verde, por lo que este último aspecto aún puede cambiar. Otra cosa que debería ser añadida en la versión final es la opción para dos jugadores (al menos eso es lo previsto).



ON: ▲ Su mayor baza es la jugabilidad y la diversión que puede proporcionar, y la escasez de títulos de este género para PS2. Además esta compañía tiene experiencia en el género.



OFF: ▼ Todo el apartado técnico es bastante normalito, aunque tampoco desentona en exceso. El control, sobre todo en los saltos, no está del todo depurado.



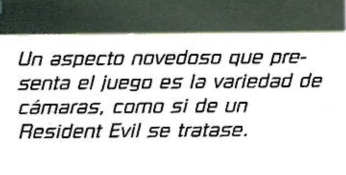


Durante las distintas fases del juego tendremos la oportunidad de acabar con nuestros enemigos a puñetazo limpio o bien emplear la pistola reglamentaria con la que vienen equipados nuestros héroes.









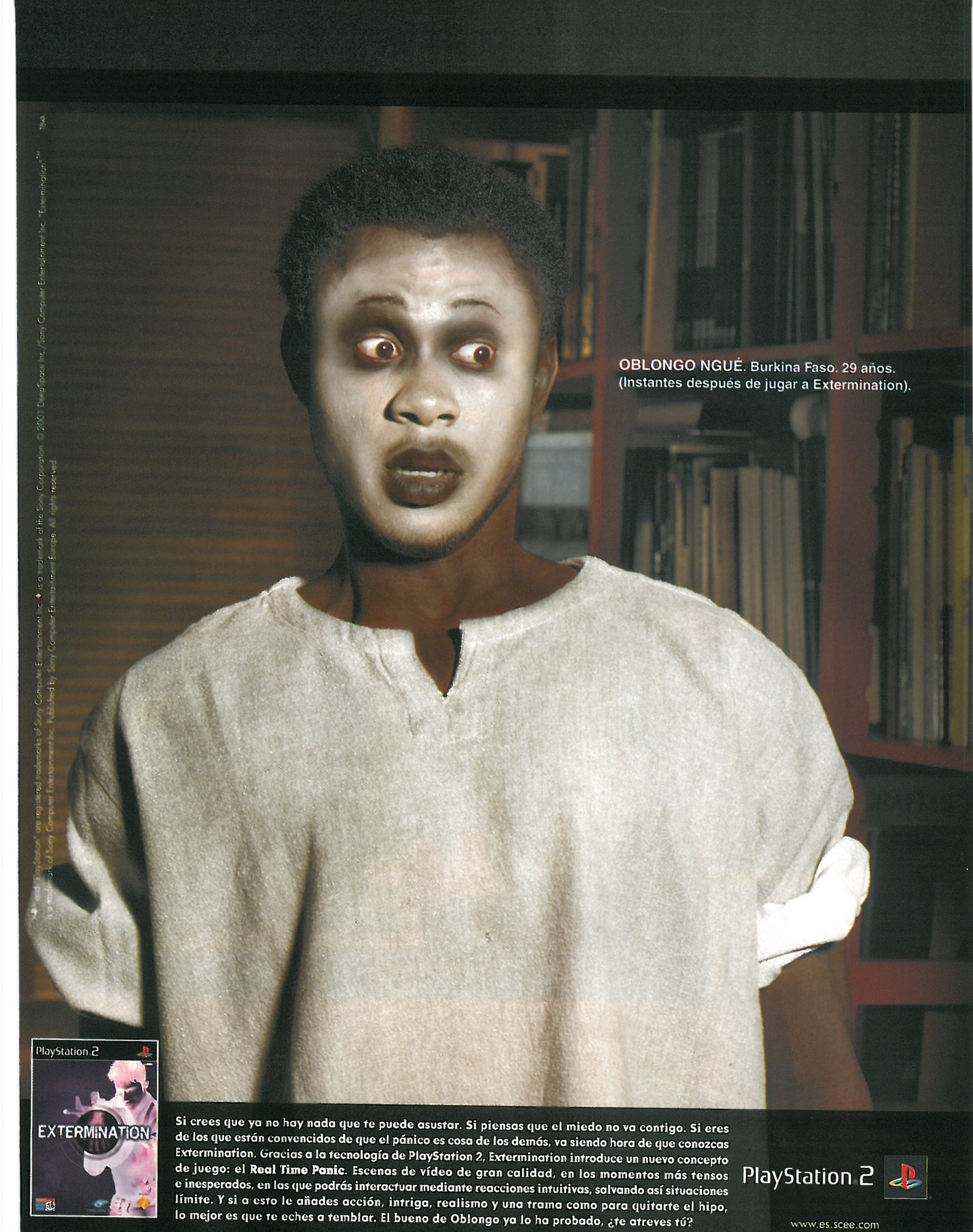
Un aspecto novedoso que presenta el juego es la variedad de cámaras, como si de un Resident Evil se tratase.

Pareja letal

Al comienzo de nuestra aventura elegiremos con que personaje jugar

La verdad es que la elección redundará más en la estética que en el estilo de juego, ya que ambos personajes son prácticamente idénticos a la hora de evolucionar por los escenarios de la misión. El diseño de ambos está conseguido, sobre todo el de la protagonista femenina.





OBLONGO NGUÉ. Burkina Faso. 29 años.
(Instantes después de jugar a Extermination).
PlayStation 2
EXTERMINATION
Si crees que ya no hay nada que te puede asustar. Si piensas que el miedo no va contigo. Si eres de los que están convencidos de que el pánico es cosa de los demás, va siendo hora de que conozcas Extermination. Gracias a la tecnología de PlayStation 2, Extermination introduce un nuevo concepto de juego: el Real Time Panic. Escenas de vídeo de gran calidad, en los momentos más tensos e inesperados, en las que podrás interactuar mediante reacciones intuitivas, salvando así situaciones límite. Y si a esto le añades acción, intriga, realismo y una trama como para quitarte el hipo, lo mejor es que te eches a temblar. El bueno de Oblongo ya lo ha probado, ¿te atreves tú?
PlayStation 2
www.es.scee.com

por << Molokai >>



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: STUDIO LIVERPOOL
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- CIRCUITOS: 17
- COMPETICIONES: 4
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 044 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 60,04€

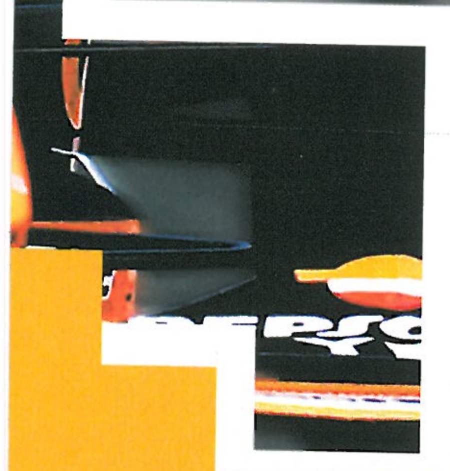
FORMULA

El simulador de Sony se corona





Ya habíamos avisado en números anteriores que ***Formula One 2001*** era el simulador de F1 más prometedor de todos los vistos hasta ahora en cualquier consola. Las expectativas creadas se han visto cumplidas y el programa de **Sony C.E.** supera, en términos globales, a los dos títulos anteriores de F1 aparecidos en **PS2**. La calidad gráfica es soberbia y va acompañada a una jugabilidad a prueba de bomba. Esto no significa que no haya errores o carencias, pero los aciertos pesan sin duda alguna mucho más que aquellos. Para empezar es el primer programa que pone a nuestro servicio (al igual que la versión para **PSone**) el actual campeonato. Por fin debuta **Fernando Alonso**, aunque tendrá complicado robar algún punto a los pilotos ya consagrados. Decimos esto porque las prestaciones que alcanza cada monoplaza del juego son proporcionales a las que éstos desarrollan en la verdadera competición. Esta individualización se manifiesta incluso en el sonido de los motores, distinto para cada coche. El apartado sonoro está por encima del de otros programas; el sonido de los coches al atravesar el tunel del circuito de **Montecarlo** o el de la lluvia al golpear el asfalto son una buena muestra. Lo mismo cabe opinar de efectos como el humo que se produce al acelerar a tope en las salidas, el fantástico juego de luces o







PlayStation 2
FORMULA ONE 2001
www.es.scee.com

ONE 2001

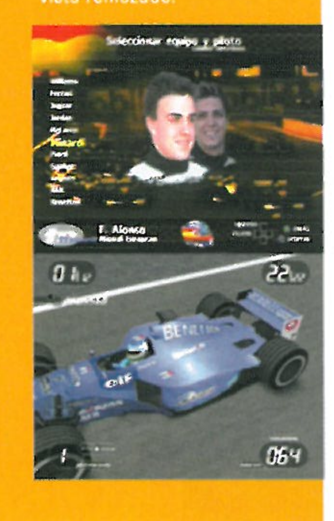
como el rey de la F1 en PS2

por << Molokai >>

Escuderías renovadas

Todos los equipos del presente campeonato listos para la batalla

Los circuitos son los mismos que el año pasado pero las plantillas han variado sensiblemente; el español **Alonso** es uno de los debutantes. El diseño de los monoplazas también se ha visto remozado.















CLIMATOLOGÍA
Un sistema climatológico dinámico puede hacer que las condiciones atmosféricas cambien en cualquier momento.

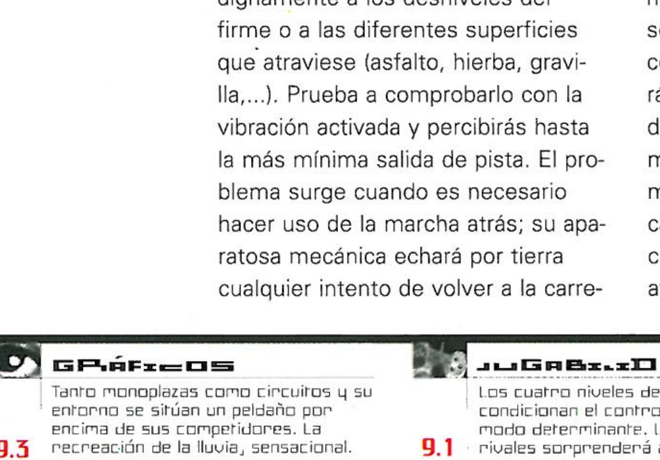


ACCIDENTES
Aunque los daños causados suelen ser irreparables disfrutaremos como locos al vernos envueltos en accidentes múltiples.

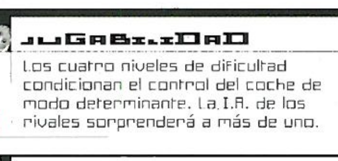
DOS JUGADORES
El programa permite enfrentarnos, junto a un amigo, a seis encarnizados rivales dispuestos a ganar a cualquier precio.

<La calidad gráfica es superior a la de cualquier otro programa de Fórmula Uno>

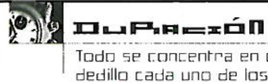
las briznas de hierba pegándose a las ruedas cuando nos damos un «paseito» por fuera de la pista. A la hora de la verdad el comportamiento del coche es excelente y responde fidedignamente a los desniveles del firme o a las diferentes superficies que atraviese (asfalto, hierba, gravilla,...). Prueba a comprobarlo con la vibración activada y percibirás hasta la más mínima salida de pista. El problema surge cuando es necesario hacer uso de la marcha atrás; su aparatosa mecánica echará por tierra cualquier intento de volver a la carrera con posibilidades de éxito. Esto y las pocas perspectivas disponibles (sólo tres) son uno de los pocos puntos negativos del programa. Por último señalar uno de los aspectos que más enganchará a los usuarios sedientos de fuertes emociones: las colisiones entre los coches se saldarán a menudo con los mismos girando y volando por los aires de un modo realmente estremecedor. Los menos prudentes acabarán fuera de carrera con el coche hecho añicos a causa de los encontronazos. ¿Te atreves a pilotarlos?



GRÁFICOS — 9.3
Tanto monoplazas como circuitos y su entorno se sitúan un peldaño por encima de sus competidores. La recreación de la lluvia, sensacional.



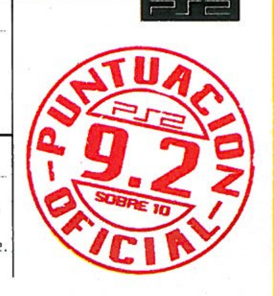
JUGABILIDAD — 9.1
Los cuatro niveles de dificultad condicionan el control del coche de modo determinante. La I.A. de los rivales sorprenderá a más de uno.



AUDIO — EFECTOS 9.4 — BANDA SONORA 8.0
La música pasa desapercibida. Los efectos son de primera, sobre todo el sonido de los motores. Comentan Balba Camino y Jaime Sornosa.

DURACIÓN — 8.6
Todo se concentra en conocerse al dedillo cada uno de los circuitos y las posibilidades de cada coche. El nivel pro requiere una práctica extenuante.

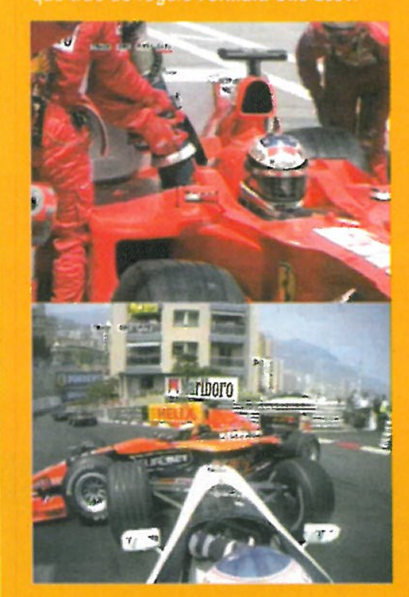
PS2



DVD oficial del 2000

Una completa revisión

Las momentos más significativos del campeonato pasado están a nuestra disposición gracias al DVD interactivo que trae de regalo **Formula One 2001**.



Entrevista a Balba González Camino

Estuvimos en la sede de Sony con Balba Camino, la encargada, junto a Jaime Sornosa, de poner voz a los comentarios que escuchamos en Formula One 2001. Su experiencia como piloto, con un amplio palmarés a sus espaldas (Cpto. de España de GT incluido), y también como comentarista televisiva, le avala para darnos además su opinion sobre el propio videojuego y sobre la F1 en general

Pregunta: ¿Cómo surgió la idea de que comentaras un videojuego de F1?
Respuesta: La idea surgió de **Psygnosis**. La primera vez que me llamaron lo pasé muy bien y hemos hecho ya cuatro juegos juntos. Hasta entonces nunca había doblado nada para videojuegos, sólo había comentado carreras de F1, turismos... pero el equipo con el que he trabajado estos cuatro años lo ha puesto realmente fácil.

P: ¿Cada año resulta diferente?
R: Sí. Aunque el juego sea similar se intentan meter cosas nuevas cada año y sobre todo que haya más conversación entre los dos comentaristas, mezclando más la intervención de cada uno de ellos.

P: ¿Requiere muchos días de trabajo? ¿es una mera traducción o cada país puede aportar algo diferente?
R: Tanto **Jaime Sornosa** como yo somos dos personas muy perfeccionistas y nos gusta repasarnos mucho el guión para que todo lo que se diga sea muy coherente. Son guiones que se traducen a muchos idiomas y aunque están muy bien hechos lógicamente algunas expresiones se cambian un poquito para adaptarlas al español. Se trata de repasar mucho los guiones para no atascarse después en el estudio. Yo digo la parte de los circuitos, que es quizá la más dura porque son partes que intentamos hacer en un bloque entero.

P: ¿Qué se podría intentar para transmitir las emociones?
R: Intentamos siempre imaginarnos lo que es una retransmisión de verdad, dando el énfasis que darías cuando estás viendo un gran premio de F1 y sobre todo ponernos más en el lugar del público, pensando cómo nos gustaría oirlo.

P: ¿Es importante la experiencia de haber corrido anteriormente ?
R: Sí. Hay muchas palabras técnicas y una jerga de automovilismo que hay que saber utilizar. Es lo que podemos cambiar del guión, la forma de decirlo. La persona que entienda algo le gustará un lenguaje más técnico, cien por cien profesional, y al que no sepa mucho le dará igual.

Balba, modestamente, confesó no ser una experta a los mandos de ***Formula One 2001*** pero nos comentó que «está muy bien para entrenar y muchos pilotos de F1 entrenan con **PlayStation**. Los circuitos son clavados, las sensaciones que producen también y tu cabeza está entrenando mientras practicas. Se pueden aprender perfectamente los circuitos. **Villeneuve**, en su primer año en la F1 entrenó durante todo el campeonato en la **PlayStation** antes de ir a cada circuito».

P: Competiste en Fórmula Nissan contra Fernando Alonso, ¿qué piensas que puede hacer este año?
R: Con un **Minardi** lo tiene muy difícil y complicado pero es un buen piloto e intentará estar lo más arriba posible. Creo que la esperanza la tenemos en **De la Rosa** con **Jaguar**.

P: ¿Por qué crees que la Fórmula1 no intenta acortar las diferencias existentes entre los diferentes equipos?
R: Aunque las escuderías lo intentan el problema es de presupuesto. Desgraciadamente en el mundo del automovilismo deportivo todo se mueve por patrocinadores y presupuestos. Los que más dinero tienen, tienen también, el mejor material y la mejor gente y más posibilidades para el desarrollo del coche. Esto ocurre no sólo en la Fórmula1, en mi propio caso (compite en el **Cpto. de España** de **GT**, junto a **De Castro**, con un **Jaguar Lister**) tenemos dinero para empezar la temporada pero no para terminar porque es difícil encontrar patrocinador. En F1 las cifras son tan increíbles que hacer un buen papel depende más que de ellos de la escudería que les fiche.

P: Triunfos como el de Jutta Kleindsmit en el París-Dakar sirven para impulsar el papel de la mujer o queda como simple anécdota ?
R: Cada vez hay más mujeres interesándose por este deporte y por otros y supongo que con los videojuegos ocurre lo mismo. En los coches el problema sigue siendo la barrera del patrocinio. En el momento que en **España** sea más fácil acceder a patrocinadores y sea más rápido, habrá más mujeres, muy limitadas hasta ahora.

P: ¿Es necesario algún campeón para atraer a la gente a la F1?
R: Sí, claro. Las motos tienen tanto tirón entre la gente porque tenemos un campeón. En los *rallies* tenemos a **Carlos Sáinz** y lo único que necesitamos es que uno de los pilotos que tenemos ahora, **Fernando**, **Pedro** o incluso **Marc**, que está de piloto probador, recaigan en un buena escudería y puedan hacer buenos puestos. Por eso creo que ahora nuestra esperanza es **Pedro**, que tiene un buen equipo. Entonces la afición vendrá.

P: ¿Cúal es tu opinión sobre las retransmisiones televisivas?.
R: Es muy difícil comentar una carrera, hay que dar multitud de datos de la carrera y toda la información posible sobre los pilotos además de resultar lo más imparcial posible, teniéndo en cuenta las posibilidades de cada coche. Para mí la retransmisión perfecta consiste en dar datos y no sólo en comentar lo que está pasando en el momento sino también en dar referencias de lo que ha ocurrido durante el fin de semana e incluso antes. La gente joven está cada vez más informada y se necesita mucho trabajo de investigación para aportar todos los datos posibles. A continuación **Balba** se puso al volante y escogió **Montmeló** y a **Barrichelo** para describirnos sus sensaciones. «Cada año el juego es mejor y más real. Los circuitos son exactos y las sensaciones de frenadas y de bajadas son increíbles». Prefirió, por su realismo, la perspectiva interior y confirmó lo bien que reflejaba el programa las condiciones de conducción bajo lluvia densa. Solución: salir el primero.



por << Doc >>

es.scee.com

EXTERMINATION

El Survival Horror capaz de desbancar a Resident Evil

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: DEEP SPACE
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SURVIVAL HORROR
- FORMATO: PAL
- JUGADORES: 1
- VIDAS: ENERGÍA
- ESCENARIOS: UNO INMENSO
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 2
- MEMORY CARD: [illegible] KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 9.900 Ptas/ 59,50 €



La nueva generación del *Survival Horror* está a la vuelta de la esquina. *Silent Hill 2, Onimusha, Devil May Cry...* y ***Extermination***. **Tokuro Fujiwara**, fundador de **Whoopee Camp** y artífice *Ghosts'n Goblins* y del primer *BioHazard*, se encarga de oxigenar el género del *Survival Horror* con un título que nada tiene que envidiar al mejor de los *Resident Evil*. Programado por **Deep Space**, *Extermination* mezcla en un sólo título elementos de juegos como *Metal Gear Solid, Tomb Raider* y, como no, *Resident Evil*, cuya mecánica y terrorífico argumento se ven superados por los de este nuevo *Survival Horror* para **PS2**. Dicho argumento nos enfrentará a una extraña bacteria, traída hasta la tierra por un meteorito, que se alimenta de agua y que es capaz de mutar a cualquier ser vivo hasta convertirlo en un horrible monstruo. En la piel de Dennis Riley, personaje





protagonista, tendremos que descubrir que es lo que se esconde detrás del incidente del meteorito a la vez que intentamos sobrevivir a la bacteria y a los seres infectados por ella mientras deambulamos por Fort Stewart, laboratorio científico situado en el Polo Sur en el que se desarrolla

Detalles



EFECTOS GRÁFICOS
El engine 3D de **Extermination** muestra una gran cantidad de efectos como el que véis en la pantalla.

SISTEMA DE MENÚS
La gestión de objetos y la ampliación y modificación del fusil se lleva a cabo mediante un intuitivo menú.



EN CASTELLANO
Aunque las voces de los personajes se han mantenido en inglés, todos los textos se han traducido al castellano.

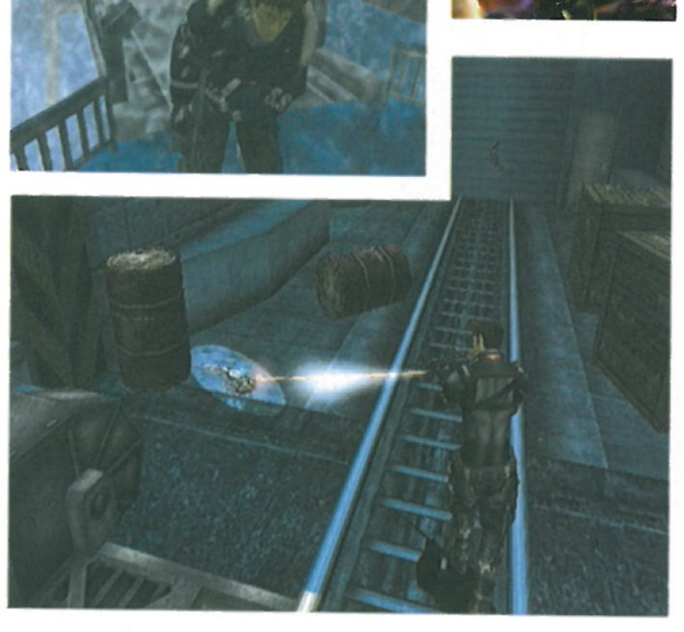
ESCENARIOS
Casi todo los elementos del escenario pueden ser utilizados para subir por ellos, para hacerlos explotar, etc.



Infección mortal

Si somos infectados por un enemigo moriremos en pocos minutos.

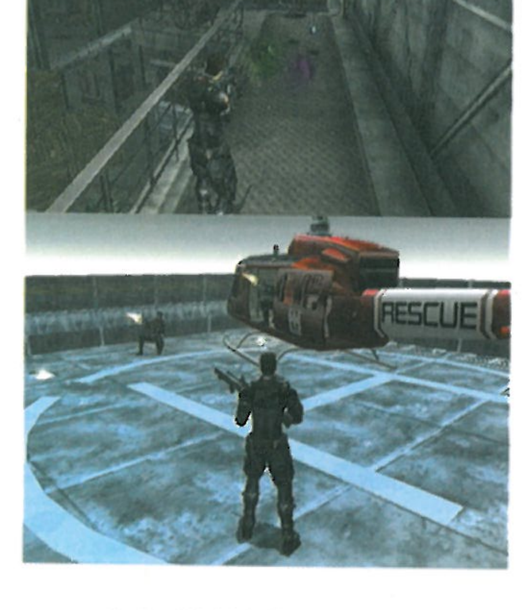
Al ser atacado por cualquiera de los enemigos, seremos contagiados con el virus que está convirtiendo Fort Stewart en un infierno. Si no acudimos rápidamente a una de las cuatro habitaciones del juego en las que hay cabinas para vacunarnos, moriremos irremediablemente convertidos en monstruo.







<Los complejos escenarios de Extermination se ven adornados por una gran cantidad de efectos de iluminación>



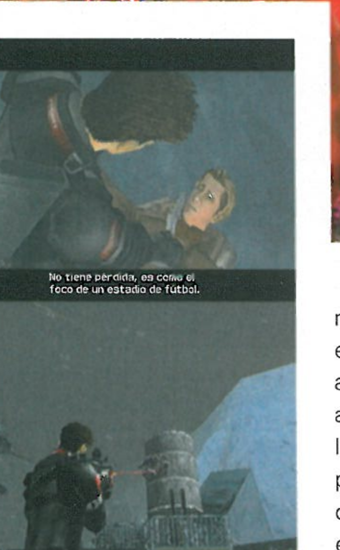
la acción. Para ello contamos con un versátil rifle Colt M4A1, capaz de convertirse en un lanzallamas, una escopeta recortada y hasta en un lanzamisiles con la ayuda de ciertos items. Si el hecho de toparnos con un ser infectado resulta peligroso para la integridad física de Dennis, peor será sufrir un ataque de cualquiera de ellos, ya que empezaremos a incubar la bacteria en nuestro propio cuerpo y, si no acudimos lo antes posible a alguna de las pocas salas de «desintoxicación» repartidas por el mapeado, terminaremos nuestra partida convertidos en un horrible monstruo. Uno de los elementos que destacan a ***Extermination*** por enci-



por << Doc >>

<El detalle de los escenarios no tiene nada que envidiar a Metal Gear Solid 2>





No tiene pérdida, es como el foco de un estadio de fútbol.

ma de cualquier otro *Survival Horror* es la libertad de acción que permite al jugador, tanto en lo que respecta al desarrollo de la aventura como a las posibilidades físicas de Dennis; podremos saltar de una plataforma cualquiera al suelo o otra diferente en cualquier momento, movernos agarrado a barras o espalderas y hasta escalar una montaña nevada (con las botas necesarias). Los escenarios del juego son tan inmensos como variados y, para ser un *Survival Horror* al más puro estilo *Resident Evil*, ***Extermination*** nos ofrece una gran cantidad de horas de juego (sobre todo teniendo en cuenta que al completarlo una vez, la siguiente partida es mucho más difícil). La puesta en escena de tal despliegue jugable no podía ser mejor. Aunque sin llegar al límite de *Metal Gear Solid 2*, el motor gráfico de ***Extermination*** es extremadamente detallado, mostrando gigantescas zonas con multitud de detalles y efectos gráficos y con unas texturas de una resolución superior a la que **PlayStation 2** nos tiene acostumbrados. Además, la acción tendrá lugar tanto en interiores como en exteriores, hecho que implica la utilización de unos impresionantes efectos climáticos. Esta versión PAL resulta similar a la japonesa; goza de un perfecto *overscan* (no tiene franjas negras) y, aunque carece de selector entre 50 y 60 Hz., la velocidad no se resiente en ningún momento.

Quédate aquí y ayuda a los soldados que buscan los detonadores.





GRÁFICOS

El motor gráfico de **Extermination** poco tiene que envidiar al de Metal Gear Solid 2. Destacan los inmensos y variados escenarios del juego.

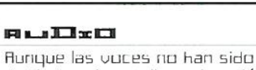
9.4

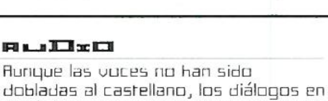
JUGABILIDAD

Es como unir Resident Evil, Metal Gear Solid y una pizca de Tomb Raider en un solo juego. Jugable, divertido, adictivo... impresionante.

9.3







AUDIO

EFECTOS 9.0
BANDA SONORA 8.9

Aunque las voces no han sido dobladas al castellano, los diálogos en inglés conservan el dramatismo de la versión original japonesa.

DURACIÓN

Siendo su desarrollo similar al de los Resident Evil, **Extermination** es bastante más largo que cualquiera de los Survival Horror de **Capcom**.

9.2

PS2



www.hnostromo.com



ACCESORIOS

PLAYSTATION 2

300 Watios PMPO.

Sistema de altavoces
3 vías Sub Woofer.

Compatibles también con,
Walkman, Discman,
Lector de CD, DVD, etc.

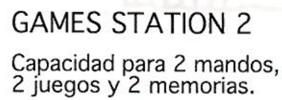
Control de
volumen y bajos.

Adaptador
de corriente incluido.

Logic 3
SoundStation

ALTAVOCES SOUND STATION 2





GAMES STATION 2

Capacidad para 2 mandos,
2 juegos y 2 memorias.



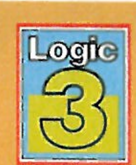
DVD REMOTE CONTROL

Con puerto para Control Pad.



GAMES STATION 3

Capacidad para 12 películas/juegos
y 9 memorias.



DE VENTA EN



por << Doc >>

www.es.scee.com

THE BOUNCER

La obra maestra de Dream Factory llega a España

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SQUARESOFT
- DESARROLLADOR: DREAM FACTORY
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- PERSONAJES: 3/15 (VERSUS)
- ESCENARIOS: 11 (VERSUS)
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 059 KB
- PERIFÉRICOS: MULTITAP
- PVP RECOMENDADO: 9.900 Ptas / 59,50 €



La constante evolución que **Dream Factory** ha ido imprimiendo a sus juegos llega al límite con **The Bouncer**. Desde la aparición del primer *Tobal*, la «Fábrica de Sueños» ha llevado su particular concepto de *beat'em-up* hasta lo que podríamos llamar «Cinematic-beat'em-up-RPG». Tras el intento por acercar la lucha 3D al rol con *Tobal 2* y de presentarnos un estilo de *beat'em-up* completamente diferente con *Ehrgeiz*, **DF** ha creado un *beat'em-up* al más puro estilo *Final Fight* pero en 3D, le ha incluído un argumento digno de una película de acción y artes marciales y ha añadido ciertos tintes «roleros», que nos permitirán aumentar el nivel de experiencia de cada uno de los tres personajes que podremos manejar. Sion, Kou y Volt; equilibrado, rápido y fuerte, respectivamente, dejan por unas horas su trabajo de porteros en el bar Fate para salir en busca de Dominique, raptada por los hombres de Dauragon, el Mikado. A lo largo de la aventura, el complicado argumento del juego se irá desgranando y descubriéndonos el pasado y los secretos de cada uno de los tres *Bouncers*, así como de Dominique. Cada uno de los combates del juego tendremos que resol-



DualShock 2

[L2] –	[R2] – Incitar
[L1] – Golpes especiales	[R1] – Defensa
–	Ataque alto
Movimiento	Ataque en salto
–	Ataque Bajo
Pausa/Comenzar	Ataque medio

Detalles



TRINITY RUSH
Al pulsar R2 (incitar) a la vez que uno de nuestros compañeros, ejecutaremos este golpe especial.



EVENTOS ESPECIALES
En ciertas escenas, el desenlace dependerá de las condiciones finales de un determinado combate.



DAURAGON
Hasta cuatro veces nos tendremos que enfrentar al prepotente jefe final del juego.



ESCENAS
Dream Factory ha utilizado todo tipo de recursos cinematográficos. En la pantalla, un flashback.

Un completo Beat'em-up

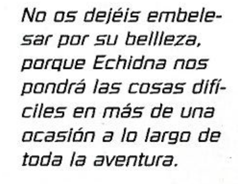
The Bouncer tiene mucho que ofrecer aparte del modo Historia.

Además del divertido modo Historia, en el que no siempre tendremos que combatir contra nuestros enemigos, podremos medir nuestras fuerzas contra otros tres amigos (y con ayuda del multitap) o superar nuestro propio record de victorias y tiempo del larguísimo y complicado modo Survival.









No os dejéis embelesar por su bellleza, porque Echidna nos pondrá las cosas difíciles en más de una ocasión a lo largo de toda la aventura.

<The Bouncer es como una película de acción y aventura en la que tomaremos el papel de especialista>

verlo con uno de los tres personajes y, al completarlo, la historia girará en torno al *bouncer* seleccionado, de tal manera que para poder ver todos los finales (dos por cada personaje) y enterarnos de toda la historia tendremos que terminar el juego un mínimo de 6 veces. El sistema de juego adoptado durante las batallas se asemeja mucho al creado para *Ehrgeiz* (aunque sin armas ni objetos arrojadizos), con la diferencia de que no podremos ejecutar movimientos especiales hasta que nuestra experiencia nos lo permita y, claro está, que lucharemos en casi todo momento junto a nuestros dos compañeros. A medida que completamos cada batalla y, dependiendo de nuestra habilidad, seremos recompensados con una cantidad de puntos con los que podremos aumentar nuestra energía, fuerza o defensa. También podremos canjear dichos puntos por diferentes golpes especiales, cuanto más eficiente y mortífero, más puntos necesitarás para conseguirlo. Nuestros compañeros, independientemente del personaje elegido para luchar, no sólo nos protegerán eventualmente y se encargarán de algún que otro incauto oponente, también se unirán a nosotros para ejecutar los *Trinity Rush*, ataque que desencadena una explosión de efectos gráficos y primeros planos y una



por << Doc >>



<Protagonistas con una personalidad arrolladora y un pasado por descubrir>





El motor gráfico de The Bouncer es de lo mejor que hemos visto en PS2. Todas las pantallas que véis aquí (excepto la de abajo) son generadas en tiempo real por la consola.

buena paliza al enemigo elegido aleatoriamente (en el caso de que luchemos contra más de uno). En algunas zonas de la aventura, tendremos que elegir uno de los tres personajes para pilotar un vehículo, acompañar a Dominique e incluso para infiltrarnos en la base enemiga por separado. En el caso de la última escena, dependiendo del personaje, cruzaremos diferentes zonas e incluso pasaremos inadvertidos disfrazados de soldado enemigo e imitando sus peculiares saludos. El motor gráfico utilizado por **Dream Factory** para ***The Bouncer*** no tiene nada que envidiar al de *Tekken Tag Tournament*, incluso diríamos que al de *MGS2*, algo que quedará patente a la hora de mostrar las escenas entre los combates, difíciles de diferenciar de los vídeos en formato MPEG-2 (y con sonido en 5.1) reproducidos desde el DVD. Esta versión PAL ha sufrido algún que otro «desperfecto» con la conversión, ya que aunque mantiene su aspecto estático casi inalterado con respecto al *Bouncer* japonés (gracias a un perfecto *overscan*), su velocidad se ha mantenido un 12.5% por debajo de la versión original (al no incluir, inexplicablemente, la opción de 60 Hz. con la que hemos sido obsequiados en poquísimos títulos para **PS2**). Incluso con la reducción de velocidad, ***TB*** sigue teniendo un potentísimo motor gráfico, una original jugabilidad y un argumento que te mantendrá pegado a él hasta el final.



Sistema P.E.S.

Aumenta tu experiencia con cada uno de los combates.

El Point Exchange System nos permitirá canjear los puntos obtenidos en las batallas por técnicas y experiencia.







GRÁFICOS

La única pega que podemos ponerle es el excesivo uso del efecto blur aplicado a sus gráficos; por lo demás, es comparable a TTT o MGS2.

9.2

JUGABILIDAD

La jugabilidad de Ehrgeiz con la posibilidad de aumentar nuestro nivel y un divertido modo Multijugador son sus bazas.

9.1

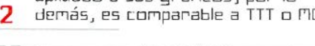


AUDIO

EFECTOS 9.2

BANDA SONORA 9.1

El sistema de audio conserva su formato original de la versión nipona: voces en inglés o en japonés. Incluye el modo 5.1 para las secuencias DVD.

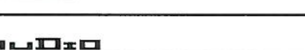




DURACIÓN

Unido al modo Multijugador, para ver todos los finales tendremos que completar el juego hasta seis veces (unas 20 horas).

9.0





por << The Scope >>

CRAZY TAXI

Velocidad urbana no apta para pasajeros cardiacos

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: ACCLAIM
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- VEHÍCULOS: 4 + SECRETO
- MODOS DE JUEGO: 3
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: BARRA AJUSTABLE
- MEMORY CARD: 358 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas / 60,04 €



Cuando ***Crazy Taxi*** apareció hace más o menos un año para **Dreamcast**, todos nos quedamos alucinados al observar el mejor motor gráfico visto hasta la fecha en una consola. Velocidad increíble, alta resolución y ningún tipo de ralentización. Era idéntico a la recreativa, o por lo menos así nos parecía. Un año más tarde, **Acclaim**, gracias a la obtención de esta licencia de **Sega**, traslada a **PS2** este juego. Debido a la velocidad a la que cambian las cosas, hoy por hoy ***Crazy Taxi*** para **PS2** sigue siendo un grandísimo juego, pero ya no tiene nada de revolucionario. Eso sí, su *engine* sigue siendo soberbio, impecable, pero... conocido. Y es que, según nos ha informado **Acclaim**, **Sega** prohibió cualquier tipo de modificación del juego original. Incluso la gente de **Acclaim** tenía pensado incorporar policía y persecuciones (al más puro estilo *Driver*), pero **Sega** no hizo ninguna concesión y no permitió que nada se saliera del guión establecido. Quizá el *Crazy Taxi 2* de inminente aparición en **Dreamcast** sea el culpable, ya que no creemos que **Sega** quisiera que una primera parte licenciada pudiera superar a su secuela. Pero en fin, el caso es que ***Crazy Taxi*** para **PlayStation 2** es ya



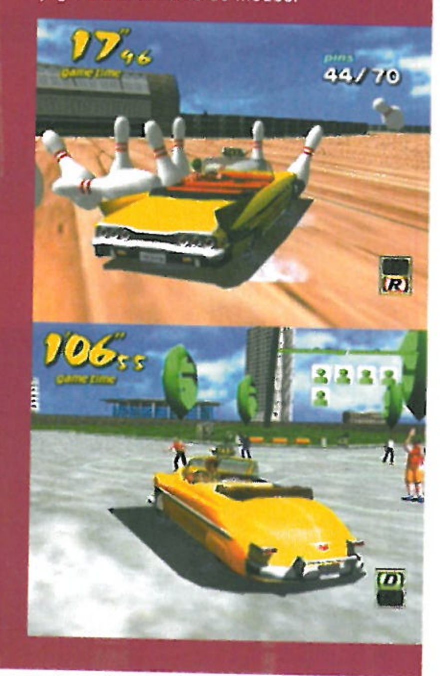
DualShock 2

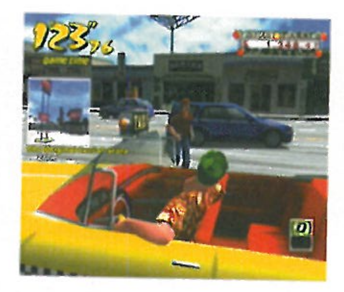
[L2] Freno	[R2] Acelerador
[L1] -	[R1] -
Dirección	Bocina
Dirección	Marcha hacia delante
-	Marcha hacia atrás
Pausa / Comenzar	Recordatorio de destino

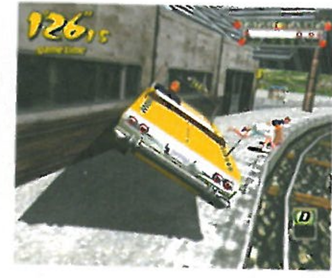
A prueba con Crazy Box

Es, de lejos, el modo de juego más adictivo de los tres incluidos.

Se trata de ir superando prueba a prueba distintas misiones. Desde llegar antes de que acabe el tiempo a un punto determinado, hasta realizar varias carreras, saltos estratosféricos o sortear recovecos sin caer al agua. Incluso tenemos pruebas de bolos en las que el coche hará las veces de bola. Es el «peso pesado» del juego, hasta el punto de que una vez lo hayamos empezado, no jugaremos al resto de modos.













Es tan idéntico a la versión para la consola de Sega, que hasta funcionan los mismos trucos (cambiando el L y R del pad de Dreamcast por L2 y R2).



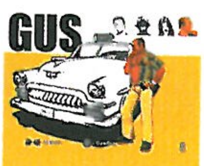
<Sega prohibió a Acclaim modificar en algo el juego original de Dreamcast>

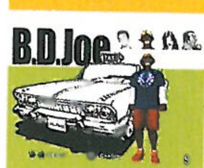






LA CIUDAD ES SUYA
Estos son los cuatro pilotos que controlaremos en el juego. Sus taxis corren prácticamente lo mismo, y la elección de uno u otro dependerá de criterios estéticos más que de otra cosa. Es una lástima que los comentarios de éstos y de sus pasajeros no hayan sido doblados al castellano. Otra vez será.





un hecho, y es exactamente igual, prácticamente «al pixel», que lo ya conocido. Así pues, conserva sus virtudes (aunque disminuidas por el paso del tiempo), y en cambio acentúa sus defectos, que siguen siendo inexplicables. Me explico. Es un juego divertido, original en su concepto (consiste en ir recogiendo pasajeros y hacer carreras llevándoles a donde nos pidan) y espectacularmente concebido. Pero... sólo es eso. Es decir, un juego con una gran ciudad por escenario, y con un motor gráfico espectacular, se ha malgastado. Es divertido, sin duda, pero imaginad por un momento un *Driver* con este aspecto, con esta velocidad... Como os decimos, **Acclaim** es totalmente consciente de estas carencias, pero **Sega** ha cercenado cualquier inicitativa de los programadores, obligándoles a seguir lo marcado. Menos mal que el modo *Crazy Box* sigue siendo el «oasis» del juego, y el principal culpable de que, a pesar de todo, os vayáis a pasar semanas sin soltar el mando. A diferencia de los otros modos, que se limitan a dar paseos por la ciudad, aquí habrá que realizar todo tipo de pruebas, la mayoría en escenarios inéditos, a cada cual más exigente. Por esto y por mucho más, y a pesar de lo antes mencionado, ***Crazy Taxi*** sigue siendo una «pasada» de juego, divertido a más no poder, y con una pasión por el detalle en sus gráficos que sigue, un año después, maravillando nuestros sentidos.



GRÁFICOS — 8.8
Igual de soberbios que los de **Dreamcast**. Sus programadores dicen que los han mejorado, aunque, sinceramente, no se nota.

JUGABILIDAD — 8.6
Si jamás has jugado ni con la versión **Dreamcast** ni con la recreativa, prepárate. Puede mantenerte enganchado durante horas.




AUDIO
EFECTOS 8.7
Los típicos sonidos de un juego de coches. Los ensombrece la BSO.
BANDA SONORA 9.0
La banda sonora sigue a cargo de **Offspring** y **Bad Religion**.

DURACIÓN — 8.7
La ausencia de modos de juego que aprovechen el impecable engine sigue siendo su «talón de Aquiles». Dura lo que dura el Crazy Box.






por << Némesis >>

www.scee.com/skyodyssey

SKY ODYSSEY

Conviértete por unas horas en un aventurero de alto vuelos

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: CROSS
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SIMULADOR AÉREO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MISIONES AVENTURA 19
- AVIONES 10
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 246 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 60,04€



Apoyado en una impecable localización al castellano, ***Sky Odyssey*** aterriza al fin en el mercado español, para delirio de los fans de la simulación aérea que, desde hace meses, tienen la vista puesta en esa maravilla inminente llamada *Ace Combat 4*. Sería una pena que, por esperar a la joya de **Namco**, alguien llegará a perderse esta soberbia combinación de simulación y aventura, en el que los cambios climáticos y la orografía del terreno cobran tanto protagonismo como las diez clases de aviones a los que el usuario puede tener acceso. Cazas modernos como el F-117 Stealth Fighter o máquinas míticas de la Segunda Guerra Mundial, como los Shinden japoneses, el ME-262 alemán o el F4U Corsair *yankee* se pondrán a tu servicio en la conquista de las cuatro islas que te separan de tu meta final, la enigmática torre de Maximus, una joya arqueológica que ha permanecido innacesible... hasta ahora. La mayoría de las 19 fases que componen el modo Aventura de ***Sky Odyssey*** se desarrollan en condiciones meteorológicas extremas: tormentas eléctricas y de nieve, tornados, corrientes de aire, terremotos..., y en medio, un pequeño avión luchando contra los elementos. Los



En la segunda misión de Sky Odyssey tendrás que repostar en pleno vuelo enganchándote a un tren en marcha.

DualShock 2

[L2] Mostrar/ Ocultar radar	[R2] Mostr./ Ocult. instrum.
[L1] Aerofrenos	[R1] Aerofrenos
-	Tren de aterrizaje
Control avión	Acción
Cambiar cámara	Reducir potencia
Pausa	Aumentar potencia

Modos



AVENTURA
El modo central de **Sky Odyssey**. 19 misiones y un objetivo final: encontrar el paradero de la legendaria torre de Maximus.



BLANCOS
Atraviesa las dianas siguiendo su orden y el color para obtener jugosos extras, como el radar especial o la radio.

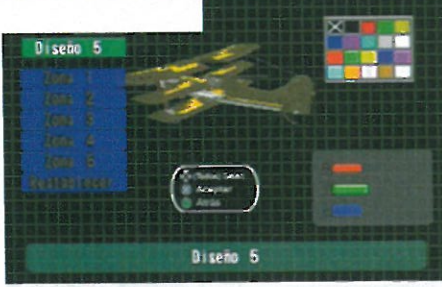


LIENZO AÉREO
Dibuja distintas formas en el aire con humo. Al principio es fácil, pero luego la cosa se complicará hasta límites insospechados.

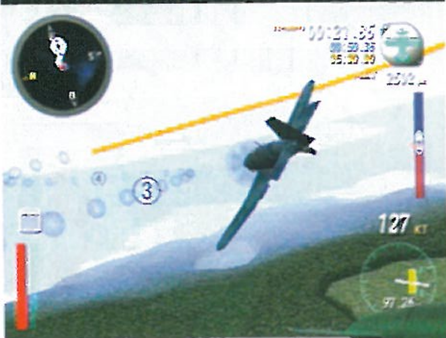


Esta misión, que tiene como objetivo superar el cauce del río a borde de un hidroavión, parece sacada de un anuncio de Marlboro. Abajo podéis ver como se personaliza cada uno de los aviones.









Aviones Secretos

Sky Odyssey reúne hasta diez tipos disntintos de aviones, algunos de ellos auténticos clásicos...

Pero para conseguirlos tendrás que demostrar tu pericia en las distintas modalidades del juego (Blancos, Lienzo Aéreo...). Para optar al Shinden, por ejemplo, deberás localizar antes las piezas que lo componen, ocultas en pistas de aterrizaje secretas repartidas en distintas localizaciones del juego...





<Sky Odyssey combina a la perfección simulación, arcade y aventura>

gráficos, aunque quedarán algo obsoletos en un par de meses ante los escenarios fotorrealistas de *AC4*, son uno de los aspectos más destacables del juego, sobre todo en lo que respecta a los ya mencionados cambios climáticos. Es importante resaltar que, además, ***Sky Odyssey*** es de los pocos títulos para **PS2** que incluye la opción de ver el juego a 60hz., sin franjas PAL y con toda la suavidad del original japonés. **Cross** ha realizado un trabajo impecable con los gráficos, pero la verdadera razón de su éxito se debe a la incorporación de elementos de exploración y aventura junto a pruebas de habilidad tipo *Pilotwings*. Para avanzar por el juego es tan importante atravesar los anillos suspendidos en el aire y realizar las diferentes tareas que nos imponga cada fase (repostar en el aire, llevar suministros a un campamento, aterrizar en un portaaviones) como recoger los trozos de mapa que te conducirán a Maximus. Muchas de las localizaciones ocultan además pistas de aterrizaje secretas que serán la llave para obtener jugosos extras, como una tercera ala para el Swordfish. Simulador, arcade, aventura... ***Sky Odyssey*** es un cóctel explosivo con el que apagar tu sed hasta la irrupción de *AC4*.





GRÁFICOS — 8.0
Los cambios atmosféricos (lluvia, niebla, nieve, tornados) son lo mejor del juego. Es una pena que los escenarios no estén más trabajados.



JUGABILIDAD — 9.5
Todos, tanto los puristas de la simulación como los fans del arcade, quedarán satisfechos con el sensacional sistema de control.

AUDIO — Efectos 7.9 / Banda sonora 9.0
Sky Odyssey ofrece una de las mejores bandas sonoras que he oído en los últimos años. Ambienta la acción como si fuera una película.



DURACIÓN — 9.1
Las diferentes rutas que ofrece el modo Aventura aseguran una larga vida al juego, incluso después de llegar al final.

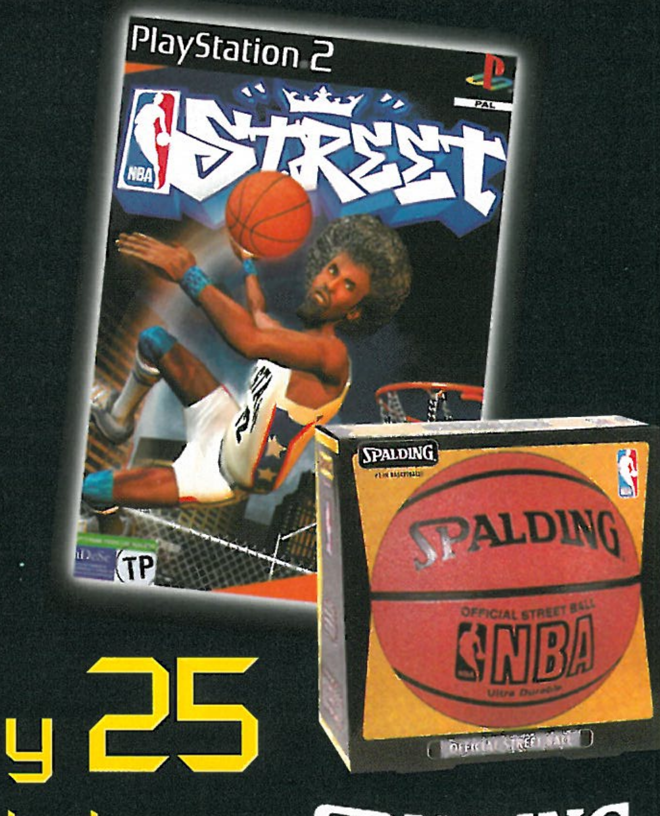
PS2




EA SPORTS BIG
sortea
sin fronteras
NBA STREET
NBA STREET
NBA STREET
Game © 2001 Electronic Arts Inc. EA SPORTS, el logotipo EA SPORTS BIG y el logotipo EA SPORTS son marcas registradas o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/u otros países. Todos los derechos reservados.
La NBA y las identificaciones de los equipos miembro de la utilizadas en o por este producto son marcas comerciales, diseños con copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y de los respectivos equipos y no pueden ser utilizados, en parte o en su totalidad, sin el previo consentimiento de NBA Properties, Inc. © 2001 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. 1NuFX(tm) es una marca registrada de NuFX Inc. EA SPORTS BIG(tm) es una marca de Electronic Arts(tm).
EA SPORTS BIG
SIN REGLAS

mos 25

juegos NBA Street



y 25

balones SPALDING

EA Sports Big y **PlayStation 2 Revista Oficial** te dan la oportunidad de conseguir tu mejor canasta participando en el sorteo de 25 lotes compuestos por un **NBA STREET** más un balón **Spalding.**
Para entrar en el sorteo sólo tendrás que recortar el cupón adjunto y enviarlo con todos tus datos antes del 1 de julio (no se admiten fotocopias) a la siguiente dirección: **PlayStation 2 Revista Oficial, Calle O´Donnell 12, Madrid 28009**. No olvides indicar en el sobre: **«CONCURSO NBA STREET»**

SORTEO NBA STREET

Nombre..

Apellidos..

Teléfono.. **Edad**..

Dirección..

Población.......................... **Provincia**.......................... **Código Postal**..................

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

por << Jasón >>

RED FACTION

Los niveles de destrucción superan lo hasta ahora conocido

Ficha Técnica

- **COMPAÑÍA:** THQ
- **DESARROLLADOR:** VOLITION
- **DISTRIBUIDOR:** PROEIN
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** SHOOT'EM-UP 3D
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1-2
- **NIVELES:** 20
- **ARMAS:** 15
- **TEXTO-DOBLAJE:** INGLÉS-INGLÉS
- **NIVELES DIFICULTAD:** 4
- **MEMORY CARD:** 120 KB (MÍNIMO)
- **PERIFÉRICOS:** -
- **PVP RECOMENDADO:** 10.490 Ptas/63,04 €

AXДO

Con la versión final en nuestras manos, se nota que **THQ/Volition** ha «cocido» a fuego lento este título. Una completa trama nos llevará a formar parte de una revolución que está naciendo en el planeta rojo, protagonizada por unos mineros esclavizados por una facción contraria que utiliza la violencia y el poder de las armas para controlarlos. Rodeados de detallados escenarios y acompañados de una banda sonora intrigante, tendremos que afrontar con sangre fría la tensión continua a la que seremos sometidos a lo largo de los 20 niveles que te ofrece este *shoot'em-up* frenético. Utilizaremos gran cantidad de armas (podremos llevar hasta un total de 15 dentro de nuestro equipo personal), que van desde un simple escudo protector como el utilizado por los antidisturbios, hasta una lanzacohetes con un monitor lateral incorporado que detecta los cuerpos a través de las

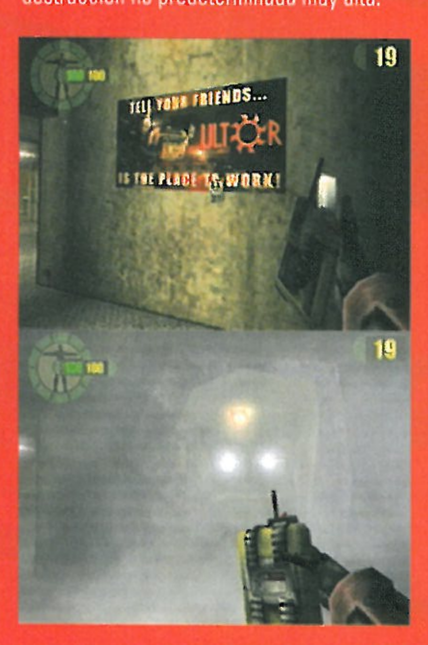
DualShock 2

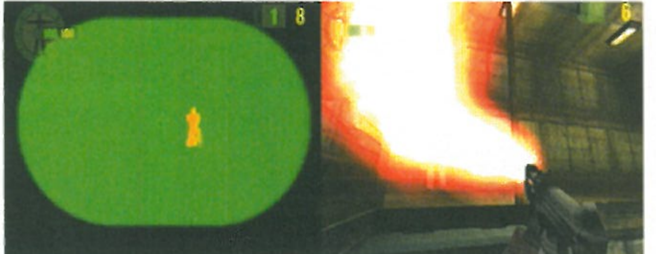
[L2] Agacharse	[R2] -
[L1] Saltar	[R1] Disparar
Apuntar	Recargar munición
Dirección	Selección de arma
Opciones	Acción
Pausa	Selección de arma

GeoMod™

El engine más demoledor.

Este motor gráfico creado exclusivamente para **Red faction** ofrece una tasa de destrucción no predeterminada muy alta.





Modos

Además de la historia completa tendremos los modos Entrenamiento y Multijugador.



Multiplayer
Si quieres pasar a la acción directa podrás enfrentarte a otro jugador o a hasta 6 bots en diferentes escenarios.



Training
Aprenderemos técnicas básicas como trepar, arrastrar cuerpos, disparar o vacunarnos para recuperar energía.

Vehículos

Este apartado goza de una calidad selecta tanto en los gráficos como en los efectos de sonido

A lo largo de nuestra aventura podremos conseguir un total de cinco vehículos diferentes para resolver ciertas situaciones. El supertaladrador trepanará todo tipo de materiales creando túneles de acceso en poco tiempo, el minisub atravesará zonas sumergidas torpedeando todo obstáculo que se interponga, la nave se cierne descargando ráfagas y misiles sin pausa y para suelo firme tendremos el tanque APC y el Jeep ametrallador.



paredes. Todas tienen doble función, que en algunos casos nos sorprenderán, como lanzar el depósito del lanzallamas a modo de bomba incendiaria. En nuestro camino nos toparemos con multitud de vehículos que nos proporcionarán un viaje algo más seguro para llevar a buen término nuestra misión. Tendremos un supertaladrador, un tanque APC armado, un *jeep* provisto de ametralladora, un mini-submarino y una nave de ataque con misiles. Las armas, como los vehículos, podrán destruir todo tipo de estructuras del escenario (exceptuando los blindajes), gracias al nuevo *engine* creado por **THQ/Volition** y bautizado con el nombre de *GeoMod™* (modificación geométrica arbitraria a tiempo real), que proporciona un nivel de destrucción jamás visto en un juego. Hay

<El planeta rojo esta colonizado por tiranos, mutantes agresivos y robots destructivos>

que añadir las técnicas utilizadas en el comportamiento de líquidos y fluidos y su adaptación al medio al interactuar sobre ellos. Lo único que no está al mismo nivel son los enganchones al avanzar por ciertas zonas estrechas con pendiente que hayamos creado nosotros, así como ciertas texturas de baja calidad o la resolución, que en lugar de **PlayStation 2** parece más propia de consolas inferiores. Si los *shoot'em-up* te apasionan, éste es el más destructivo de todos, haciendo realidad lo que siempre hemos pensado hacer y nunca hemos podido. ∎



GRÁFICOS
El motor gráfico creado por **Volition** da un paso más en este género que parecía obsoleto. La resolución no acaba de estar a la altura.
8.5



JUGABILIDAD
La ambientación del planeta, la cantidad de armas, vehículos y situaciones que encontrarás harán que no pares de jugar.
8.4



AUDIO
Los sonidos de cada arma, las recargas y los particulares del escenario, tienen mucha calidad. La banda sonora es misteriosa y oscura.
EFECTUS **8.8**
BANDA SONORA **8.4**



DURACIÓN
Los 20 niveles divididos en múltiples subniveles que tendrás que superar, te van a ofrecer muchas y apasionantes horas de juego.
8.6

PS2



por << Anna y The Elf >>

www.kurikurimix.com

KURI KURI MIX

Un juego ideal para dos que sorprende por su belleza gráfica



- COMPAÑÍA: EMPIRE
- DESARROLLADOR: FROM SOFTWARE
- DISTRIBUIDOR: PLANETA DE AGOSTINI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: PUZZLE
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1 - 4
- PERSONAJES: 10
- MUNDOS: 9 + 1
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-
- MODOS DE JUEGO: 2
- MEMORY CARD: 202KB
- PERIFÉRICOS: MULTITAP
- PVP RECOMENDADO: 9.900 Ptas/ 59,50 €



Insólito, llamativo y divertido es el universo ***Kuri Kuri Mix***, pero lo que en un principio se nos puede presentar como un duelo fascinante se puede convertir en una auténtica pesadilla si tratas de encontrar tú sólo a la dama Blanca. Manejar a dos personajes de forma simultánea es entretenido y no del todo difícil, pero hacer que en un tiempo limitado cooperen entre ellos y trabajen en equipo puede resultar insostenible, sobre todo si no dispones de otro jugador que te ayude. En el modo *Versus* sucede lo mismo y, aunque en esta ocasión la cooperación no entra en juego, ¿qué emoción tiene competir contra uno mismo? Sin embargo, en el modo para dos, tres o cuatro jugadores la aventura se vuelve más que divertida porque nuestra habilidad ya no depende de uno sólo, sino de lo que los demás hagan por ti. Sin duda, ***Kuri Kuri Mix*** es un *puzzle* innovador y, aunque su particular mecánica limita la jugabilidad, seduce no sólo por su original concepción de juego multijugador sino por sus escenarios repletos de detalles y por sus pruebas disparatadas. Y es más, los nostálgicos amantes de juegos procedentes del Sol Naciente quedarán cautivados al disfrutar de las melodías y de los simpáticos diseños de los personajes al más puro estilo japonés. En el modo Historia dispones de nueve mundos





Enemigos Finales

Encontrar la Luna no es sencillo, miles de trampas y enemigos obstaculizarán tu camino

Para hacer frente a los final bosses de Kuri Kuri Mix primero debes superar los 4 retos de cada mundo. No son difíciles de derrotar pero es fundamental que idees un plan con tu compañero para acabar con él. En el duelo Music World te espera Címbalo, su punto débil son sus patas, ambos personajes deben golpearlas a la vez para derrotarle.









<La cooperación y coordinación es fundamental para progresar>

donde tendrás que superar cuatro escenarios para acceder al enemigo final y a sus bonitas secuencias generadas por la propia consola. Acabar con este ser tan curioso es cuestión de coordinar con tu compañero los movimientos más que de habilidad. Además, si consigues reunir las cuatro piezas de *puzzle* que se hallan en cada mundo activarás los ocho personajes ocultos del modo *Versus*, te aseguro que no es nada sencillo pero deberás conseguirlo si quieres que la competición del modo *Vs* sea más entretenida. En esta última modalidad el objetivo es llegar el primero a la meta con el mayor número de puntos y evitar que tu rival recoja los objetos que se ocultan en los baúles. Ten cuidado por el camino pues, aunque no tienes tiempo limitado, te aguardan numerosas trampas que te impedirán avanzar en la carrera. Otros dos inconvenientes que encontramos en ***Kuri Kuri Mix*** es que los textos no están en castellano y que sólo se puede salvar partida cuando completas las cinco fases de cada mundo. Lo dicho, sino tienes compañía estás perdido, pero si sabes con quien compartirlo pasarás horas y horas inolvidables buscando la Luna.

Opciones

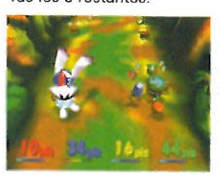
Algunas de las opciones de las que dispones te servirán de ayuda en los desafíos.



ZOOM
Pulsando cuadrado acercas o alejas la cámara para ver mejor las acciones de los personajes.



MUNDOS
Al principio sólo habrá un mundo disponible. Según vayas progresando activarás los 9 restantes.



MODO VERSUS
Si usas un multitap en esta modalidad podrán participar en la carrera hasta 4 jugadores.



PERSONAJES
Los 8 personajes del modo VS se activan recogiendo las 4 piezas de puzzle ocultas en cada mundo.



MANDOS
Antes de comenzar a jugar elige la configuración del mando que más se ajuste a tus necesidades.



GRÁFICOS
8.8 Un entorno gráfico seductor, un simpático diseño de personajes y una animación bastante peculiar hacen de Kuri Kuri Mix una delicia visual.

JUGABILIDAD
8.2 Juega solo y no pasarás ni de la primera prueba. Con dos o más jugadores la coordinacion es esencial para superar los puzzles.

AUDIO
EFECTOS **8.5**
BANDA SONORA **8.2**
La música es pegadiza y, aunque los extraordinarios efectos de sonido consiguen eclipsar toda nota musical, cumple su cometido




DURACIÓN
8.0 La duración depende de tu destreza y coordinación con tu compañero. Si sois hábiles en tres tardes habréis acabado con los 2 modos.

PS2



por <<Némesis>>

Detalles



MEJORA GRAFICA
El aumento en el número de polígonos respecto a N64 se traduce en una evidente mejora gráfica.



UN AUTENTICO VICIO
Es la mejor definición posible para el modo versus, en el que se pueden entrentar hasta 4 usuarios.













www.winback.co.uk

Utiliza los contenedores y las paredes, para evitar los disparos del enemigo.



OPERATION WINBACK

De Nintendo 64 a PlayStation 2 en una conversión intachable

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: KOEI/ MIDAS
- DESARROLLADOR: KOEI
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOT´EM-UP
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1 - 4
- FASES: 32
- MODOS DE JUEGO: 2
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 120 KB
- PERIFÉRICOS: MULTITAP
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 60,04 €



Durante el salto de N64 a PS2, pocos o ninguno han sido los cambios sufridos por Operation Winback, salvo la considerable (y lógica) mejoría gráfica. El notable aumento del número de poligonos en pantalla se traduce en personajes de rostro mucho más definido y escenarios sin efecto niebla (lo que conlleva un mayor campo de visión). Por lo demás, ambas versiones son idénticas, lo que es una gran noticia para los usuarios de PS2, ya que O. Winback fué uno de los mejores lanzamientos del pasado año para N64. Su apasionante mecánica, que obliga al jugador a utilizar paredes, cajas y tuberias para protegerse de los disparos enemigos, y el gran número de fases (31) son las principales virtudes de este juego, uno de los mejores shoot´em-ups editados hasta la fecha para la máquina de Sony, en el que además es posible utilizar el Multitap para competir frente a tres amigos en toda una colección de modos multijugador. Un valor a añadir a la larga lista de virtudes que atesora esta producción de Koei, que algunos siguen empeñándose en ver como un clon de MGS, aunque poco tengan que ver. Metal Gear Solid era una aventura, mientras que Operation Winback es un puro shoot´em-up. Ni más ni menos.



GRÁFICOS
Con el salto a PS2 y el consiguiente aumento de polígonos, Winback ha ganado en profundidad de visión y detalle en los personajes.
8.7



JUGABILIDAD
Aunque algún usuario pueda tacharla de repetitiva, es difícil no caer rendido ante la mecánica de Winback. El control es excelente.
8.9



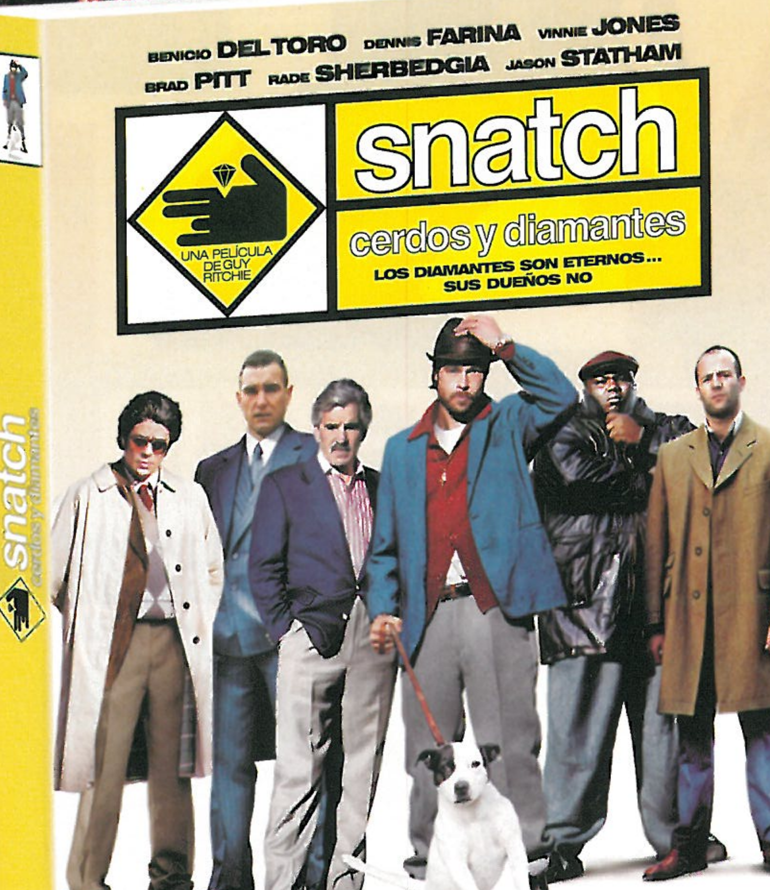
AUDIO
La acción se acompaña de una banda sonora bastante digna, aunque queda en segundo plano frente a los rotundos efectos de sonido.
EFECTOS **8.0**
BANDA SONORA **7.9**

DURACIÓN
Operation Winback se divide en 31 fases. Algunas de ellas simples duelos con jefes, otras de más de 20 minutos de duración...
9.0

PS2







CON LOS SIGUIENTES EXTRAS

- Trailer
- Teaser trailer
- Cómo se hizo
- Detrás de las cámaras
- Entrevistas
- Spots de TV
- Escenas eliminadas
- Comentarios
- Notas de producción
- Enlaces páginas web
- Filmografías
- Canción de la banda sonora
- Fotografías del libro "Snatch"
- Actores: Sus mejores frases
- Robando el Diamante: 3 escenas eliminadas
- Comparación del Storyboard

EN MAYO A LA VENTA EN DVD VIDEO

DVD VIDEO

www.columbiatristarvideo.es



por << Pincho >>

RING OF RED

Estrategia de lujo que arrasará tu PS2



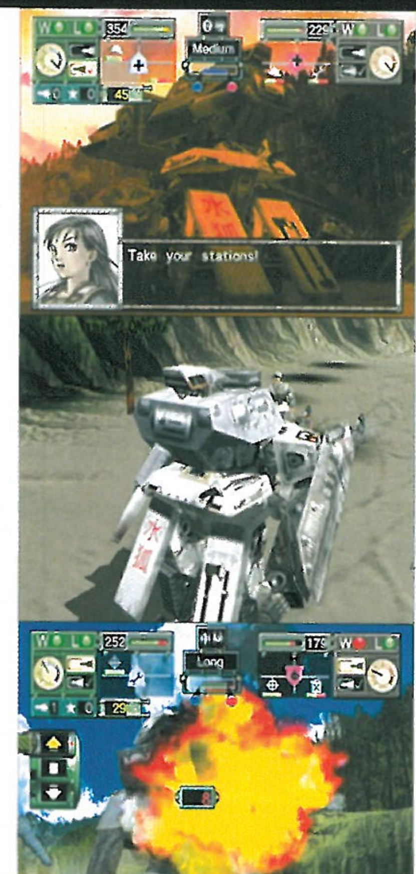
FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KCE STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ESTRATEGIA
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 8
- ESCENARIOS: 4 + EXTRAS
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS - NO
- NIVELES DIFICULTAD: 0
- MEMORY CARD: 80 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 60,04 €

Los creadores de la saga *Front Mission*, integrados ahora en el estudio **KCE** de **Konami**, nos obsequian con un juego de estrategia de un nivel altísimo. En ***Ring of Red***, **Konami** integra la jugabilidad de la saga anteriormente citada con una historia super absorbente, en la que iremos profundizando a medida que vayamos resolviendo los distintos escenarios. El punto de partida del juego es un **Japón**, que al igual que le ocurriera a **Alemania** al término de la 2ª Guerra Mundial ha quedado dividido en tres territorios: Uno, en poder de la **URSS**; la Republica del Norte, bajo la influencia comunista y **Japón** del sur bajo influencia Occidental. A los mandos de nuestros *Walkers*, formaremos parte del ejército de **Japón** del sur y, debido al robo de un prototipo de *Walker*, nos veremos inmersos en distintas situaciones de combate con las tropas de la República vecina. La mecánica del juego es la tradicio-

DUALSHOCK 2

[L2] -	[R2] -
[L1] -	[R1] -
-	Datos detallados
-	Cancelar
-	Ejecutar acción
-	Datos resumidos



El trasfondo



Al contrario que en otros juegos de «mechas», Ring of Red sitúa su acción en el año 1964

Una intro de lujo en la que veremos perfectamente integrados los «walkers» con escenas de la 2ª Guerra Mundial nos sumergirá en la acción de este impresionante juego.

<Humo, explosiones, bombardeos y acción frenética en esta maravilla de Konami>



A través de nuestro punto de mira, sentiremos la tensión que precede a cada disparo de nuestro walker, mientras fijamos el blanco e intentamos anticiparnos a nuestro adversario.

La única pega imputable a este juego es que los textos no vengan traducidos al castellano.

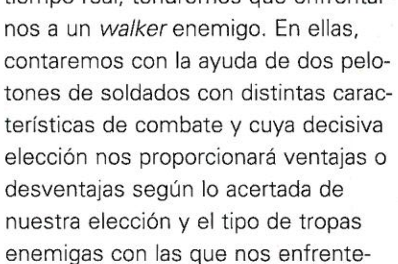
WALKERS

FORMATION ROOM
Aquí podremos elegir que tipo de tripulación y tropas de apoyo nos acompañarán en nuestras incursiones.



ESCENARIO
Claridad y limpieza visual en el tablero por el que desplegaremos nuestras tropas. Menús sencillos e intuitivos.

nal en este tipo de juegos de movimiento por cuadros: se nos presentarán una serie de objetivos que tendremos que completar para alcanzar la victoria y pasar a la siguiente fase. Pero, el verdadero punto fuerte del juego es sin lugar a dudas, las fases de combate; en las cuales y en tiempo real, tendremos que enfrentarnos a un *walker* enemigo. En ellas, contaremos con la ayuda de dos pelotones de soldados con distintas características de combate y cuya decisiva elección nos proporcionará ventajas o desventajas según lo acertada de nuestra elección y el tipo de tropas enemigas con las que nos enfrentemos. Estas fases de combate, se desarrollan en periodo de tiempo específicos dependiendo de los *walkers* enfrentados y de nuestro umbral de combate, en distintos tipos de escenarios en los que podremos observar el paso del tiempo, realizando acciones prácticamente en cualquier momento del día o de la noche. En definitiva, un juego imprescindible para los amantes de los juegos de estrategia y RPG.





GRÁFICOS 7.2
Pese a tener una enorme variedad de escenarios, a los walkers y personajes les falta un mayor número de polígonos.

JUGABILIDAD 9.0
Pese a su mecánica repetitiva, la variedad de las situaciones de combate y las misiones satisfarán al más exigente estratega.

AUDIO EFECTOS 7.0 / BANDA SONORA 8.6
Efectos de sonido correctos y una banda sonora al estilo de los documentales de la 2ª Guerra Mundial que crean una impactante atmósfera.



DURACIÓN 8.9
Misiones que tardaremos en completar varias horas (eso sí, podemos grabar entre medias) darán larga vida a este título.

PUNTUACIÓN OFICIAL PS2: 8.6 SOBRE 10

por <<Dani3po>>

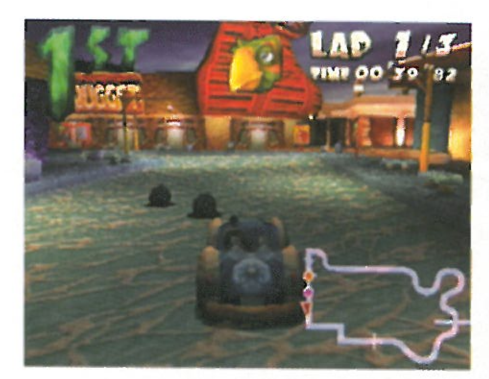
Multiplayer

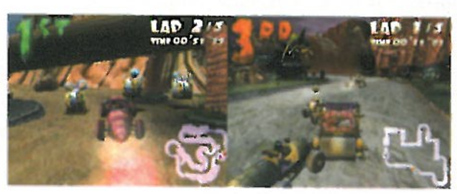


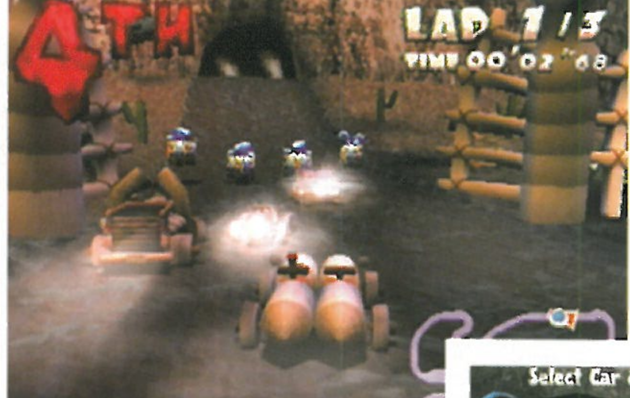
DOS SON COMPAÑÍA
La pantalla de juego se dividirá horizontalmente cuando compitas contra otro jugador.



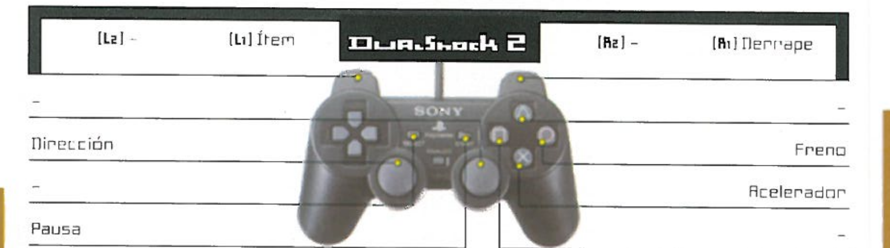
CUATRO MULTITUD
Como si de una **Nintendo 64** se tratase, al jugar cuatro personas se crearán otras tantas divisiones







Las cajas de regalo esconden artilugios tan originales como útiles. Desde bolas de bolos autodirigidas hasta un reclamo para el fiel Dino.







THE FLINTSTONES VIVA ROCK VEGAS

Las carreras más desenfadadas llegan a Piedradura

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: TOKA
- DESARROLLADOR: SWING
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- FASES: 12 CIRCUITOS
- MODOS DE JUEGO: 3
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 8
- MEMORY CARD: 058 KB
- PERIFÉRICOS: MULTITAP
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 60,04 €

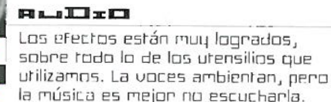


Los programadores franceses de **Toka** nos tienen acostumbrados a producciones que, si bien no destacan sobremanera en el apartado técnico, al menos nos ofrecen buenos momentos de diversión. El juego que nos ocupa no es una excepción. Tomando como inspiración la segunda película de imagen real de los Picapiedra, han creado un juego de conducción al más puro estilo *Mario Kart*, en el que a bordo de un troncomóvil y encarnando a los inefables Pedro, Pablo, Wilma y Betty, deberemos recorrer circuitos muy bien recreados en un campeonato que se decidirá por el tiempo total, como si de una competición ciclista se tratase. El control de los vehículos al principio parece algo duro, pero una vez que aprendemos a derrapar todo se volverá más fácil y divertido, en parte gracias a los ítems que encontraremos por el circuito, que esta vez sí sirven de algo, además de estar creados con imaginación y sentido del humor. En el modo Campeonato, iremos desbloqueando circuitos y coches según vayamos quedando en primer lugar. El modo multijugador, con un máximo de cuatro participantes y dos modos de juego también entretiene lo suyo, a pesar del escaso tamaño de la pantalla.

GRÁFICOS
8.7 A pesar del estilo infantil, muestra un motor gráfico repleto de texturas de alta calidad y que no se ralentiza en ningún momento, ni con 4 jugadores.



JUGABILIDAD
8.9 El control es de lo más sencillo: acelerar, frenar, derrapar y disparar. El desarrollo de la carrera es de lo más ameno.



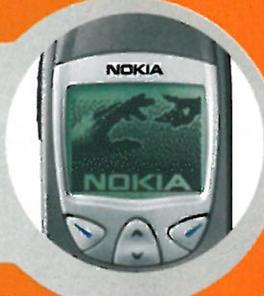
AUDIO
EFECTOS **8.0**
BANDA SONORA **6.3**
Los efectos están muy logrados, sobre todo lo de los utensilios que utilizamos. La voces ambientan, pero la música es mejor no escucharla.



DURACIÓN
7.5 El campeonato se queda algo corto en cuanto a circuitos, aunque cada vez que te lo acabes en primer lugar desbloquearás otro.



¡los mejores logos y sonidos! ¡garantizado!



logomundo.com

Logotipos y sonidos de llamada a tu gusto, de Logomundo. Elige tu logotipo ó sonido preferido, llama a nuestra linea de atención al cliente **906 299 108** y haz tu pedido por medio de nuestro sistema digital. Recibirás tu logotipo ó sonido directamente en tu móvil, y a todas las redes. También puedes enviar un logo ó sonido a los móviles de tus amigos.

Lo mas divertido para tu movil...!

Que es un logotipo de operador?
Un cuadro grafico que queda grabado en la pantalla de tu móvil Nokia en lugar de la imagen Movistar, Móviline, Amena ó Airtel.

Que es un sonido de llamada?
Una melodia que suena cuando llaman a tu móvil.

Los modelos que reciben logotipos y sonidos:
Nokia 3210, 3310, 51xx, 6090, 62xx, 7110, 8210, 88xx, 9xxx
Sagem 930, 932, 939, 959

logotipos

8682	8623	8613	8538	2964	707	4594	4502	Liga conmigo 9565	9351
1297	4604	1868	4776	4149	2265	3404	5859	4515	8542
5532	518	4676	4674	4668	4661	4681	4665	4669	1859
ATLO. MADRID 9523	R. SOCIEDAD 9526	D. Coruña 9524	F.C. BARCELONA 9525	REAL MADRID 9528	REAL ZARAGOZA 9530	SEVILLA F.C. 9531	Visca Catalunya 9568	4089	3484
4766	101	1657	ESTOPA 9544	4367	A. SANZ 9543	5646	3232	7797	I ♥ Eminem 9028
5317	5314	1839	1581	2699	2418	2406	6384	5051	8117
1022	2713	2117	2306	1189	1054	4744	4755	3861	2923
IBIZA 4332	BRAZIL 5578	Que me dices 9567	ILLES BALEARS 9558	España 9556	FISTRO 9564	IBIZA 9557	C/ ALUNYA 9555	BARCELONA 9554	Que coño quieres 9566
3401	1652	4779	6575	6982	5839	8069	3719	3916	5738
3626	8800	8595	8592	8743	2420	7921	2745	5596	334
Ana 9518	3831	2945	Manolo 9538	8810	8472	BESAME 9563	705	6691	2513
4011	3886	1216	569	8581	8411	2588	2444	3967	8840
3543	TECHNO 3977	5778	3240	4343	4600	9275	8901	3950	8638

sonidos

1498 Another day in paradise - Brandy
1481 Don't let me be the last - B. Spears
312 Macarena - Los del Rio
1469 Butterfly - Crazy Town
1465 Boom Boom - M. Fernandez
1179 Dime chico oye chica - Sonando
1457 Uptown Girl - Westlife
1431 Dance with me - Deb Morgan
805 Fiesta Rhythm - Sundee
954 Mirando el mar - Soundlovers
1213 Komodo - Mauro Picotto
1237 Summer Jam - The Underdog Project
1482 Here with me - Dido
1246 Sandstorm - Darude
1245 My heart beats like a drum - ATC
1232 I turn to you - Melanie C.
1310 The way I am - Eminem

1217 The real slim shady - Eminem
1243 Music - Madonna
1497 It wasn't me - Shaggy
1308 It's gotta be me - NSync
1290 Seven days - Craig David
1224 Rock DJ - Robbie Williams
1241 Another Way - Gigi d'Agostino
1160 Around the world - ATC
1414 Ms. Jackson - Outcast
1165 Let's get loud - Jennifer Lopez
885 Oops I did it again - Britney Spears
1311 I Wish - R Kelly
1417 What a feeling - DJ Bobo
1305 B-Boys Flygirls - Boomfunk MCs
1469 Storm is over - R. Kelly
984 Freestyler - Boomfunk MCs
749 Nothing else matters - Metallica

927 It's my life - Bon Jovi
834 Maria Maria - Santana
1253 Himno Valencia
1271 Himno FC Barcelona
1254 Himno Real Madrid
1051 Himno España
1274 Himno Celta Vigo
1272 Himno Malaga CF
1251 Himno Real Sociedad
1295 Himno RCD Mallorca
407 Simpsons
331 Mission Impossible
714 Flashdance - Banda Sonora
116 Al Bundy
130 Barcardi
320 Men in Black - Banda Sonora
279 James Bond - Banda Sonora

906 299 108

Visita nuestra pagina web logomundo.com con miles de logos y sonidos.

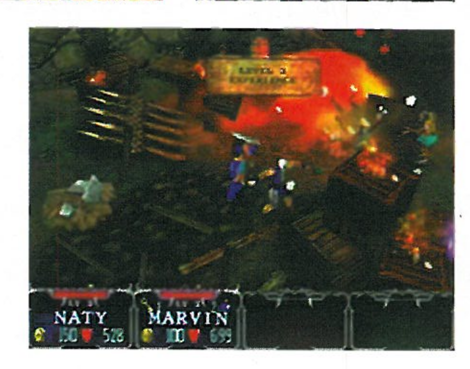
Linea de pedidos (max. 1,16 €/minuto)











Como ya hiciera Gauntlet Legends, Dark Legacy actualiza a las tres dimensiones el universo del inolvidable Gauntlet de 1985.

Detalles



DE 1 A 4 JUGADORES
Gracias al multitap podrás compartir la aventura con tres amigos más...



MAGIAS Y HECHIZOS
Reserva las magias para el mago y la hechicera... son los que mejor las utilizarán.



8 HÉROES DISTINTOS
Además de los cuatro del Gauntlet clásico, **Dark Legacy** incorpora otros cuatro personajes nuevos.



GAUNTLET DARK LEGACY

El gran clásico de espada y brujería revive en PlayStation 2

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: MIDWAY
- DESARROLLADORA: MIDWAY
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: CD ROM
- JUGADORES: 1-4
- FASES: 8 MUNDOS
- MODOS DE JUEGO: 1
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 285 KB
- PERIFÉRICOS: MULTITAP
- PVP RECOMENDADO: 9.900 Ptas/ 60,04 €



El gran clásico de **Atari** está viviendo una segunda juventud gracias a **Midway** y sus recreativas *Gauntlet Legends* y *Gauntlet Dark Legacy*, que trasladaron a las 3D el rico bestiario y la mecánica adictiva del original de 1985. Tras la conversión a **PSone**, **N64** y **DC** de *Legends*, **Midway** ha hecho lo propio con su secuela, ***Gauntlet Dark Legacy***, en una de las mejores experiencias *multiplayer* a las que van a tener acceso los usuarios de **PS2**. Conecta el *multitap*, consigue tres amigos y prepárate para quemar horas y horas de juego frente al televisor, mientras liberas hechizos, despedazas orcos y compites con tus compañeros por la comida y el oro. Elige personaje entre ocho diferentes (Guerrero, Valkyria, Mago, Bufón, Enano, Hechicera, Arquero y Caballero) y lánzate a la aventura de superar los ocho reinos mágicos que componen Dark Legacy y descubrir sus secretos (entre los que se incluyen 20 personajes ocultos). Como sucede con todos los *Gauntlet* desde el inicio, ***Dark Legacy*** pierde gran parte de su encanto con un único jugador, pero si logras convencer aunque sea sólo a una persona para que te acompañe en la aventura, tendrás por delante días y semanas de diversión sin freno.

GRÁFICOS
7.0
En **Dark Legacy**, **Midway** ha logrado suavizar el look de juego de PC del que adolecía Gauntlet Legends. No son una maravilla, pero cumplen.



JUGABILIDAD
8.3
Pese a no ofrecer gran variación a lo largo de los ocho mundos, **Dark Legacy** es tan adictivo y jugable como los anteriores Gauntlet.

AUDIO
EFECTOS **9.0**
BANDA SONORA **7.5**
¿Que sería de un Gauntlet sin el impresionante vozarrón de su narrador? Ella y el resto de FX eclipsan totalmente la banda sonora.

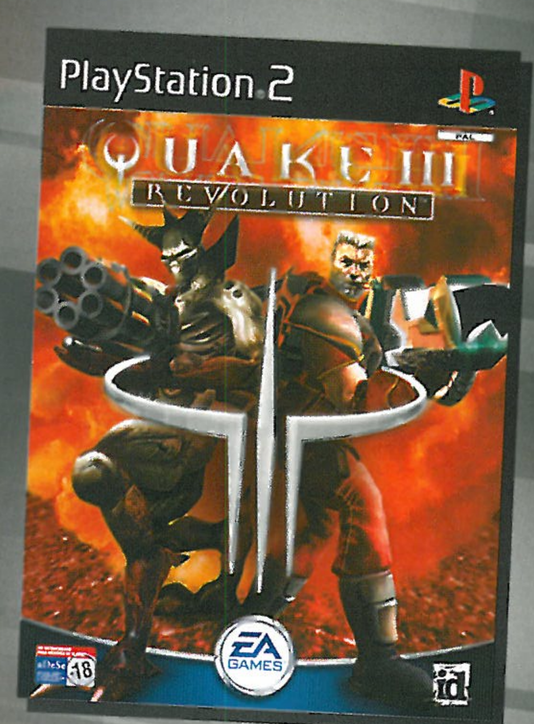


DURACIÓN
8.7
El juego ideal para compartir con amigos. Si juegas solo, **Dark Legacy** pierde gran parte de su gracia, pero sigue siendo muy divertido.

PS2



sorteamos 20 Juegos Quake III Revolution



EA GAMES y PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL te invitan a participar en el sorteo de 20 QUAKE III REVOLUTION. Para conseguir este fenomenal juego (recuerda que consiguió una puntuación de 9.2 en esta revista) sólo tendrás que recortar el cupón adjunto y enviarlo antes del 1 de julio con todos tus datos (no se admiten fotocopias) a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, O´Donnell 12, Madrid 28009. Uno de los ganadores recibirá, además, una sudadera, una gorra y un llavero del juego. No olvides poner en el sobre «Sorteo Quake III Revolution»







SORTEO «QUAKE III REVOLUTION»

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... Edad ....

Dirección ....

Población .... Provincia .... Código Postal ....



• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

por <<Dani3po>>

Guerra



NOTICIAS DE GUERRA
El periódico que aparece al final de cada fase nos tendrá informado de los avances de nuestra guerra



VERDES MÁQUINAS
Aunque al principio sólo contamos con una nave, a medida que avancemos aparecerán otras.





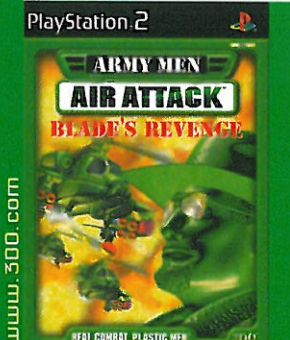


En el modo para dos jugadores elegiremos entre enfrentarnos a nuestro compañero o colaborar con él.









ARMY MEN
AIR ATTACK BLADE'S REVENGE

Vuelven las batallas aéreas más alocadas e inocentes

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: 3DO
- DESARROLLADOR: 3DO
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- FASES: 22
- MODOS DE JUEGO: 2
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 63 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 9.490 Ptas/ 60,10 €



Aunque muchos estén ya cansados de esta serie de juegos, la verdad es que nunca está de más contar con juegos que abran nuevos géneros en el panorama de **PS2**. El que nos ocupa es una especie de adaptación de la saga *Strike*, que tanto nos hizo disfrutar (y sufrir) en anteriores soportes, aunque con algunas diferencias. El planteamiento es totalmente arcade, con un control muy sencillo del helicóptero. Las misiones que tenemos que llevar a cabo también son de lo más cómico, aunque no por ello es un juego fácil, ni mucho menos. La eterna guerra entre los bandos de distinto color nos proporcionará momentos de diversión al más viejo estilo, algo no muy común en **PS2**. Quizás sea porque es una adaptación casi calcada de la versión para **PSone**, con la salvedad de las nuevas fases incluidas y, por supuesto, el motor gráfico, que ahora presenta un aspecto mucho más pulcro, con efectos de más calidad y, sobre todo, con una fluidez total. En resumen, aunque se trate de un lanzamiento menor, puede proporcionarte buenos momentos gracias a su directa jugabilidad, sobre todo si no te obsesiona todo lo referente al apartado técnico y tampoco buscas un juego con demasiadas pretensiones.

GRÁFICOS
La base es la misma que en PSone, pero se han añadido vistosos efectos especiales y se ha depurado el motor gráfico para hacerlo más fluido.
7.9



JUGABILIDAD
El control es extremadamente sencillo, y no te costará nada hacerte con los mandos de las aeronaves. Simple pero divertido.
8.3





AUDIO
Los efectos de sonido no pasan de correctos, y la música es muy parecida a la del resto de la serie. Lo mejor el doblaje al castellano.
EFECTOS **8.0**
BANDA SONORA **7.6**



DURACIÓN
Sus numerosas fases y la dificultad que presenta en algunas de ellas te entretendrán bastante tiempo si te conformas con lo que ofrece.
8.7



Organization

Organización -> Asoc. Internautas

Asociación española sin ánimo de lucro fundada en 1998. **Socios:** 2000. **Objetivos:** Defender los derechos de los usuarios telefónicos y telemáticos. Fomentar la tarifa plana para Internet. **Actividades:** Huelgas de desconexión, manifestaciones, sentadas, etc. **Logros:** Unificar a los internautas. Captar la atención de políticos y gobernantes. Que las operadoras telefónicas consideren al internauta como cliente, no como abonado. Bajar los precios de la llamada local. **Cuota anual:** 12'02 euros. **Beneficios:** Cuenta de correo. Gabinete jurídico gratuito. Información on-line. **Información:** <www.internautas.org>





www.loisjeans.com

Lois ofrece una página a organizaciones interesadas en dar a conocer su causa. Contacto: Org - 18.106. 28080 Madrid (Spain)

Cómo salvar el mundo sin despeinarse un pelo...

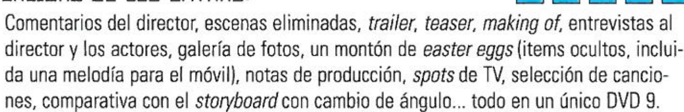
Los Ángeles de Charlie



Snatch, cerdos y diamantes

Gracias al éxito internacional de su segungo largo, *Lock & Stock*, el británico **Guy Ritchie** pudo contar con un mayor presupuesto y estrellas de la talla de **Brad Pitt** y **Benicio Del Toro** para protagonizar su nuevo *film*, una comedia de intriga tan divertida como violenta, poblada de inolvidables personajes como El Ladrillo (un sanguinario mafioso que alimenta a sus cerdos con sus víctimas), Tony Dientes de Bala (interpretado por el ex-futbolista leñero **Vinnie Jones**), Boris el Navaja (un ruso capaz de esquivar balas) o el boxeador gitano de pegada fulminante al que da vida **Pitt**. Y todo gira en torno a un gran diamante... **B.S.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:



Comentarios del director, escenas eliminadas, *trailer*, *teaser*, *making of*, entrevistas al director y los actores, galería de fotos, un montón de *easter eggs* (items ocultos, incluida una melodía para el móvil), notas de producción, *spots* de TV, selección de canciones, comparativa con el *storyboard* con cambio de ángulo... todo en un único DVD 9.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1, italiano 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés, italiano, portugués

■ TIPO DE DVD: DVD 9.

■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

■ PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

■ VALORACIÓN:
Aunque de lejos ofrezca el aspecto de otra de esas «moderneces post-tarantino», ***Snatch*** es una de las mejores películas del año. A pesar de sus dosis de violencia, es imposible no reir ante la brutalidad de El Ladrillo o la incompetencia de los tres atracadores negros (la escena de la casa de apuestas es inenarrable). Una película redonda.





Snatch incluye entrevistas con Guy Ritchie y los actores del reparto.



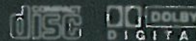


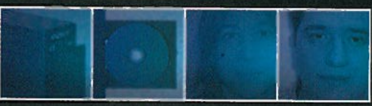
El DVD incorpora además tres secuencias eliminadas...



...y un sinfín de material: fotos, making of, spots, trailers...

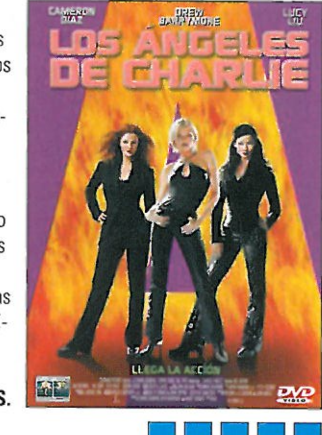






por <<Isabel Garrido y Bruno Sol>>





Drew Barrymore produce y protagoniza, junto a **Cameron Diaz** y **Lucy Liu** (*Ally McBeal*), la adaptación cinematográfica de una de las series más populares de televisión de los años 70. El realizador de vídeos musicales **McG** (famoso por sus videoclips para **The Offspring** y **Smash Mouth**) dirige este circo de artes marciales, explosiones y abundantes toques de humor, para el que se reclutaron como secundarios a **Tim Curry**, **Kelly Lynch** y **Bill Murray** como Bosley (**John Forsythe** vuelve a ser la voz de Charlie, como en la vieja serie de TV). ***Los Angeles de Charlie*** pulverizó las taquillas de todo el planeta el pasado verano, gracias al tirón de sus protagonistas y la espectacularidad de las peleas, tan inverosímiles como la trama de la película. Apoyado en una excelente banda sonora (que también vendió lo suyo, y que incluye temas de **Destiny´s Child**, **Apollo Four Forty** o **Prodigy**), este puro entretenimiento no defraudará a aquellos que busquen pasar un buen rato en compañía de estas chicas de armas tomar y muy buen ver.
Particularmente echo de menos a **Jaclyn Smith** y **Farrah Fawcett**. **B.S.**



La gran cantidad de extras que incorpora Los Angeles de Charlie ha obligado a distribuirlos en tres menús diferentes.



El DVD incorpora secuencias eliminadas, como el juego entre Bosley y Corwin...

Cables y tres meses de entrenamiento para dar vida a las sensacionales peleas...



Los seis documentales desvelan hasta el mínimo detalle de la película...

Y como guinda, los vídeos musicales de Destiny´s Child y Apollo Four Forty.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Es difícil de creer que se pueda comprimir tantos extras en un sólo DVD: *teaser*, *trailer*, seis documentales, escenas eliminadas, tomas falsas, los vídeos musicales de **Destiny´s Child** y **Apollo Four Forty** y comentarios del director. Todo subtitulado en castellano. Además incorpora filmografías y enlaces a la web.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1, italiano 5.1
Subtítulos : castellano, inglés, italiano, portugués

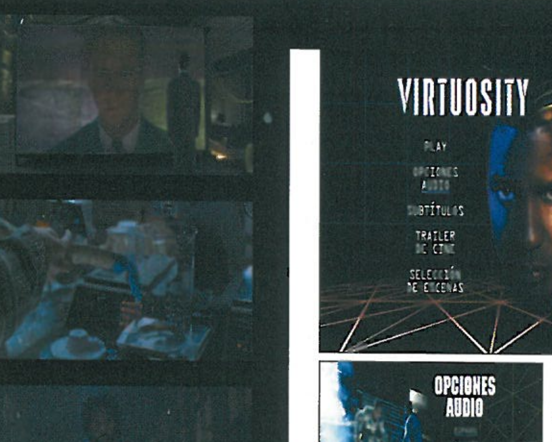
TIPO DE DVD: DVD 9

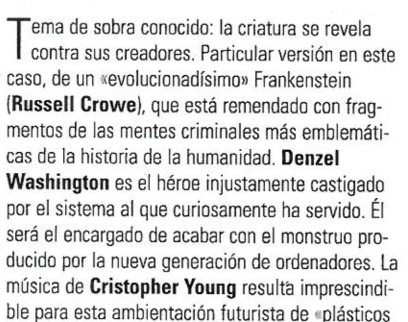
COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

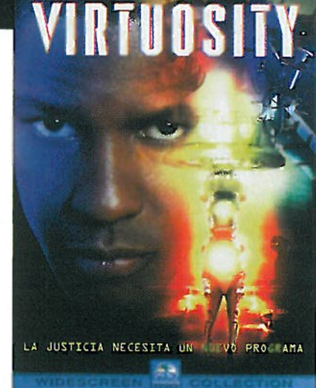
PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
Aunque estos nuevos ángeles tengan sus detractores, es innegable que estamos ante uno de los mejores DVD´s editados en el mercado español. Y sólo con ver las cifras de taquilla del pasado año, no hay que ser un genio para adivinar que **Los Angeles de Charlie** va a ser uno de las películas más vendidas del año.

Virtuosity







Tema de sobra conocido: la criatura se revela contra sus creadores. Particular versión en este caso, de un «evolucionadísimo» Frankenstein (**Russell Crowe**), que está remendado con fragmentos de las mentes criminales más emblemáticas de la historia de la humanidad. **Denzel Washington** es el héroe injustamente castigado por el sistema al que curiosamente ha servido. Él será el encargado de acabar con el monstruo producido por la nueva generación de ordenadores. La música de **Cristopher Young** resulta imprescindible para esta ambientación futurista de «plásticos y decibelios» del director **Brett Leonard**. **I.G.**

Para los efectos creados, incluso los menús resultan algo pobres.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
No busquen en el menú el apartado de contenidos adicionales o extras porque no existe como tal. Tan sólo un *trailer* promocional editado para cine en el año en que se estrenaba el *film* (1995). «Tironcillo» de orejas para el responsable de la edición que podía haber sacado más provecho de dos premios **Oscar** (**Washington** y **Crowe**).

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés, francés, italiano, español, todos en Dolby Digital 5.1.
Subtítulos: inglés, croata, español, francés, griego, hebreo, italiano, portugués.

TIPO DE DVD: DVD 5, Formato Widescreen 2:35:1

COMPAÑÍA: **Paramount Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
Virtuosity necesitaba una adaptación digital para el uso doméstico. En la década de los 90 significó un paso más en la tendencia hacia la realidad virtual, en argumentos y forma. Luego ha llegado la culminación con títulos como *The Matrix*. Los aún hoy curiosos efectos de resurrección del cuerpo de **Russell Crowe**, aguantan bien en DVD.

La Comunidad

¿Quién le iba a decir a la pobre **Carmen Maura** que el trabajo de enseñar pisos le iba a traer tanto estrés? Pues sí, gracias a la, en ocasiones, macabra imaginación de **Alex de la Iglesia**, se verá en manos de una comunidad de vecinos algo «carca» y a la vez sádica, que no dejarán que escape de un edificio del Madrid profundo. Y todo por un premio de la quiniela que pertenecía a uno de los vecinos del inmueble... Entre los ilustres conciudadanos de esta pequeña población independiente del resto de la ciudad, destacan actores de la talla de **Marta Fernández Muro**, **Terele Pávez**, o **Emilio Gutiérrez Caba**. **I.G.**

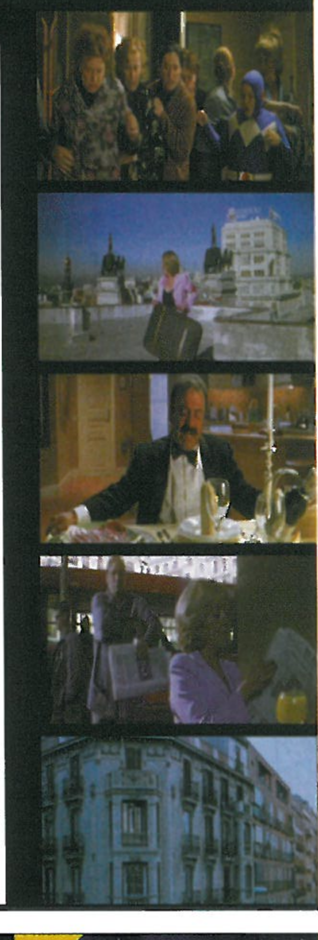








La estética del corto de la Mirinda asesina, homenajea a las películas del cine negro.



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Edición que ofrece dos discos, uno de ellos tan sólo para extras, con lo que tenemos una producción española que nos desvela todos sus secretos. Para pasarlo tan bien como viendo la película, porque no necesitamos subtítulos y todo lo que vemos detrás de la cámara nos parece más «cercano». Se incluye el corto *La Mirinda asesina*.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano Dolby Digital 5.1, castellano Stereo y audiocomentario del director
Subtítulos: inglés

■ TIPO DE DVD: DVD 9 y DVD 5.

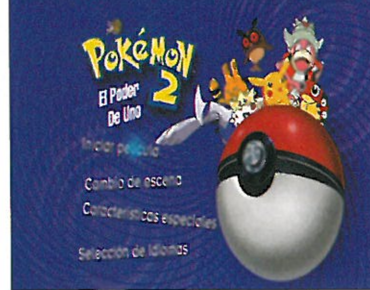
■ COMPAÑÍA: **Manga Films**

■ PRECIO: 4.495 Ptas. / 27,01 Euros

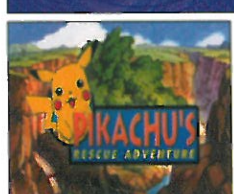
■ VALORACIÓN: ■■■■■
Menús animados realizados con una imaginación sorpendente. Extras a los que no les falta detalle (incluido reportaje de los premios **Goya** y cortometraje). Esta particular historia protagonizada por un personaje colectivo (esa comunidad), merecía una edición con dos discos después de su éxito de crítica y pública en su estreno de celuloide.

Pokémon 2: El Poder de Uno







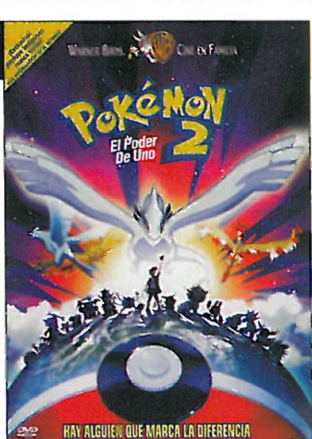






Actuaciones musicales en directo con los intérpretes que cantan la banda sonora de la película.

Hay que salvar el mundo y no luchar unos contra otros. Todos son buenos y unen sus fuerzas para que un malo malísimo no rompa el equilibrio de la Naturaleza. Los Pokémon son la clave y desde el más menudo al más poderoso, ninguno de ellos sobra para poner su granito de arena para solucionar las cosas. Un cuento bonito, con final feliz y muy adecuado para los chavales. Estéticamente, mucho «colorín» hasta el «colorado» del desenlace, al más puro estilo de la animación nipona que todos conocemos. Ni un sólo reproche a este producto para el consumo infantil. Si algo captan los niños, será armonía. **I.G.**



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
La pequeña historia de *Pikachu: El rescate*, como contenido extra, un *making of* y unas cuantas canciones de la banda sonora interpretadas en directo, completan de sobra este apartado. Además el DVD trae formato *PC Friendly* para que los más informatizados tengan una conexión directa a Internet y a las páginas web de estas mascotas.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés, español, portugués, griego, turco y hebreo. (Todos en 5.1)
Subtítulos: inglés, español, portugués, griego, turco y hebreo

■ TIPO DE DVD: Un disco con dos caras.

■ COMPAÑÍA: **Warner Home Video**

■ PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■□□
Lástima que lo de abaratar costes haya hecho que el DVD sea de dos caras y para ver algún extra haya que sacar y dar la vuelta al disco (un incordio). A cambio el producto incluye una tarjeta exclusiva de Pikachu para los más pequeños. De todos modos el producto es muy digno y ofrece algo distinto al catálogo clásico de **Disney** (un alivio).





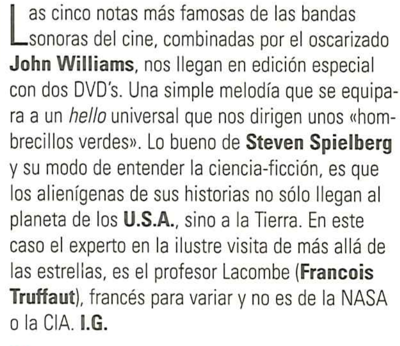


Encuentros En La Tercera Fase

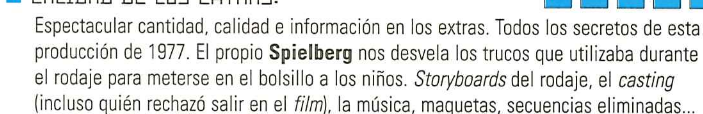




Hasta las escenas eliminadas muestran una calidad inusual.



Las cinco notas más famosas de las bandas sonoras del cine, combinadas por el oscarizado **John Williams**, nos llegan en edición especial con dos DVD's. Una simple melodía que se equipara a un *hello* universal que nos dirigen unos «hombrecillos verdes». Lo bueno de **Steven Spielberg** y su modo de entender la ciencia-ficción, es que los alienígenas de sus historias no sólo llegan al planeta de los **U.S.A.**, sino a la Tierra. En este caso el experto en la ilustre visita de más allá de las estrellas, es el profesor Lacombe (**Francois Truffaut**), francés para variar y no es de la NASA o la CIA. **I.G.**



CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

Espectacular cantidad, calidad e información en los extras. Todos los secretos de esta producción de 1977. El propio **Spielberg** nos desvela los trucos que utilizaba durante el rodaje para meterse en el bolsillo a los niños. *Storyboards* del rodaje, el *casting* (incluso quién rechazó salir en el *film*), la música, maquetas, secuencias eliminadas...

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: español Dolby Digital 5.1 y DTS. Inglés Dolby Digital 5.1.
Subtítulos: español, portugués e inglés

TIPO DE DVD: DVD 9 y DVD 5 Formato 16:9, 2:35:1

COMPAÑÍA: **Columbia Tristar Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■■

Como recalcan en el *making of* los participantes en el rodaje de la película, en 1977 no existía tecnología digital. «La imaginación al poder» fue el lema de esta película que trataba de un modo más creíble y cercano el fenómeno OVNI. A base de mucho trabajo e ingenio, se consiguió un *film* al que, afortunadamente, le costará envejecer.

Granujas de Medio Pelo



En su última película (hasta la fecha) **Woody Allen** regresa al humor desternillante de los tiempos de Coge El Dinero y Corre con la historia de unos aprendices de criminales empeñados en hacer el robo del butrón a un banco. **Hugh Grant**, **Michael Rapaport** y los geniales **Tracey Ullman** y **Jon Lovitz** completan el reparto. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□

Dos simples *trailers* (que no son más que el mismo en castellano y el versión original) son los únicos extras que acompañan a la película.

PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: castellano, inglés (ambos en mono 2.0)
Subtítulos: castellano, inglés

TIPO DE DVD: DVD 5

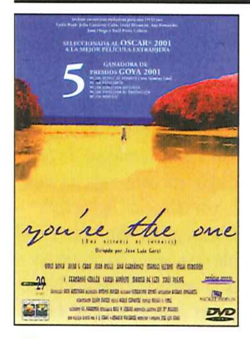
COMPAÑÍA: **Lauren Films**

PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□

Aunque la película flojea peligrosamente en el tramo final, sólo por la primera parte, la del humor desmadrado al más puro estilo de la primera etapa de **Woody Allen**, ya merece la pena añadir este DVD a nuestra colección, junto al resto de *films* del director neoyorkino editados con anterioridad por *Lauren Films* (y ya hay unas cuantos...).

You´re The One



Jose Luis Garci sigue empeñado en reivindicar el melodrama a la antigua usanza, y con este ***You´re The One*** no le fue nada mal, ya que cosechó 5 premios **Goya**. Lo mejor de la película, las interpretaciones de **Julia Gutiérrez Caba** y **Ana Fernández** y la fotografía en B/N. Para fans del drama sin demasiada sustancia. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□

Menús animados, entrevistas a los actores realizadas exclusivamente para el DVD, localizaciones, premios, galería fotográfica, *trailer*... todo un lujo de DVD.

PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: castellano 5.1.
Subtítulos: inglés, alemán

TIPO DE DVD: DVD 9

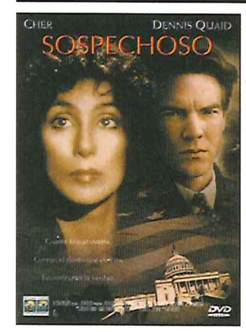
COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□

El gran trabajo realizado por **Columbia** para con los extras es un gran valor añadido a esta película que levantará odios y pasiones, como suele pasar con las películas de **Garci**. Los amantes de la comedia que busquen en otro lado, porque ***You´re The One*** es un mojapañuelos de mucho cuidado. Por cierto, el pueblo del *film* parece sacado de un anuncio de turrón.

Sospechoso



Oportunidad para el lucimiento interpretativo de **Cher** al margen de la cirugía plástica. Es una abogada de oficio que cree en la inocencia de su «pulgoso» cliente: un **Liam Neeson** mudo y desamparado que comenzaba a dar codazos en el mundillo de Hollywood para hacerse notar. Dirigía la cinta **Peter Yates** en 1987. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□

Una de cal y otra de arena en este apartado. Comentarios del director pero nada de **Liam Neeson**, al que reconocíamos entonces de *Excalibur* (1981).

PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: español, italiano, inglés, francés, alemán (5.1)
Subtítulos: castellano, inglés, francés, árabe, checo...

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia Tristar Home Video**

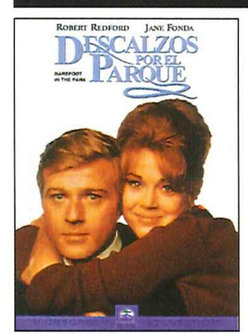
PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□

Historia de suspense al más clásico estilo de los años 40. Su director ya se había encargado de producciones como el famoso *Bullit* (1968) y realiza una película con clase que se desmarca de la «cardada y barroca» moda de los ochenta para aguantar el tirón hasta los salones de nuestras casas. Todo gracias a esta adaptación en DVD que limpia los colores del celuloide original.



Descalzos Por El Parque



La primera de las colaboraciones de **Neil Simon** con el director **Gene Saks** (un año más tarde concebirían esa obra maestra llamada La *Extraña Pareja*) fue todo un éxito. No es de extrañar con semejante reparto: **Robert Redford**, **Jane Fonda** y **Charles Boyer**. Una de las comedias más divertidas de la década de los 60. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Como único complemento a la película, el DVD incorpora el *trailer* de cine original.

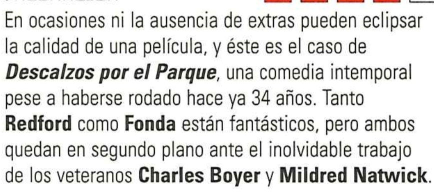
PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, francés,... (todo mono)
Subtítulos: castellano, inglés, francés, griego...

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Paramount Home Video**

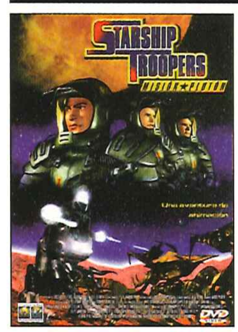
PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□



En ocasiones ni la ausencia de extras pueden eclipsar la calidad de una película, y éste es el caso de ***Descalzos por el Parque***, una comedia intemporal pese a haberse rodado hace ya 34 años. Tanto **Redford** como **Fonda** están fantásticos, pero ambos quedan en segundo plano ante el inolvidable trabajo de los veteranos **Charles Boyer** y **Mildred Natwick**.

Starship Troopers



Animación por ordenador basada en la novela de **R. Heinlen** (posteriormente adaptada por **Paul Verhoeven**) creada para TV, aunque aquí llega en forma de largometraje de 97 min. de duración. Toda la violencia e ironía del *film* de **Verhoeven** se ha suavizado para adaptar ***Starship Troopers*** a todos los públicos. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Una galería de bocetos un tanto sosa es el único extra que ofrece este DVD. Tampoco es que la serie, perdón la película, de para más...

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano 5.1, italiano 5.1, inglés 5.1
Subtítulos: castellano, inglés, italiano, portugués

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■□□□
Con menos muertos que un episodio de *El Equipo A* (Ni los marcianos sangran al ser disparados), esta película de animación por ordenador podría considerarse como la versión *ultra-light* con doble filtro del *film* de **Paul Verhoeven**. Es un DVD para niños, un GI-Joe en el espacio donde todos se ayudan, son felices y los aliens son unos bichitos muy molestos, pero poco más.

Operación Reno



Atraco enrevesado al estilo de los 90: Chica guapa (**Charlize Theron**), chico guapo (**Ben Affleck**), tirano incordioso (**Gary Sinise**), mucho tiro y algo de sexo sin sentido argumental. La historia da muchas vueltas y aunque vean el *trailer* antes de la película, siempre quedará alguna sorpresilla. Dirige **Frankenheimer** (*Ronin*). **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
Si no se conforman con este producto comercial, siempre están los extras para que, siendo justos, les digamos que están bien: *making of*, *trailer*, rodaje, etc.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: español DTS, español, catalán, inglés 5.1
Subtítulos: castellano, inglés.

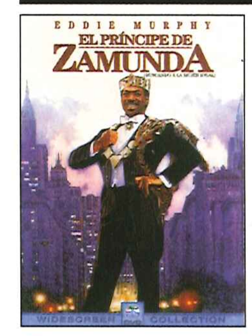
TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Lauren Films**

PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
Puro entretenimiento gracias a una historia que juega con el ahora soy «yo» ahora no lo soy. Hace buen uso de los efectos especiales para las explosiones y los tiros y la edición en DVD está al servicio de su lucimiento tanto visual como acústico. Mayor trascendencia podría haber supuesto una menor rentabilidad en la traducción digital de este producto doméstico.

El Principe de Zamunda



Tras *Entre Pillos Anda el Juego*, **Landis** y **Murphy** volvieron a coincidir en esta tronchante historia sobre un príncipe africano en busca del verdadero amor... y que mejor sitio para encontrarlo que Queens, **NY**.Una década antes de *El Profesor Chiflado*, la magia de **Rick Baker** transformó a **Murphy** en 4 personajes diferentes. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
El DVD incluye el *trailer* original, en versión original y sin subtitular.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano surround, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés, francés, griego...

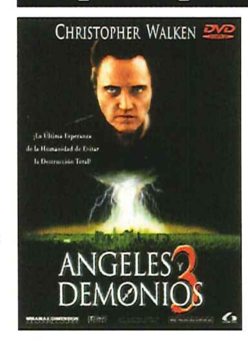
TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Paramount Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
El Principe de Zamunda nos trae al mejor **John Landis**, el hombre que nos brindó clásicos de la talla de *Granujas a Todo Ritmo* o *Amazonas en la Luna*, en una película al servicio de un **Eddie Murphy** en plena forma, acompañado de ese gran actor llamado **James Earl Jones**. De acuerdo, la han emitido demasiadas veces por TV, pero sigue siendo una comedia genial.

Ángeles y Demonios 3



Los personajes creados por **Gregory Widen** han servido para la creación de una serie de películas que juegan con la dualidad entre el bien y el mal más clásico. El punto común de esta saga ha sido la participación del actor **Christopher Walken**, increíble que repita de nuevo en esta ocasión. Prescindible el haber visto la 1 y la 2. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
Muy poca cosa, tan sólo datos escuetos sobre la filmografía de **Walken** y **Lussier** (el director). Suponemos que una tercera parte justifica este relax de extras.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: español, inglés 2.0
Subtítulos: español

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Lauren Films**

PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
Para los conocedores de la obra de **Widen**, un nuevo producto para comparar formatos dispares. Para el resto, una historia inquietante en la que los ángeles y los demonios se confunden en apariencia entre los desconcertados y frágiles humanos. El colorido y los efectos creados para la ocasión y a propósito del tema, no sorprenderían igual sin el formato digital.

Esposa Por Sorpresa



Aunque parezca increíble, **Steve Martin** y **Goldie Hawn**, dos de los mejores actores de comedia, jamás habían coincidido en un *film* hasta que **Frank Oz** los reunió. El resultado es esta deliciosa *screwball comedy* sobre una mentirosa patológica que a base de trola y trola, convierte la vida de un arquitecto en un infierno... **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
Notas de producción, filmografías del director y los actores, *trailer* original de cine.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, italiano, 2.0
Subtítulos: inglés, francés, portugués, alemán...

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
Esposa por Sorpresa es, sin duda, la mejor de las películas dirigidas por **Frank Oz** (responsable entre otras de *In & Out*, *Bowfinger* o *¿Qué pasa con Bob?*). **Steve Martin**, en el papel de pobre hombre al que todo se le viene encima, y **Goldie Hawn**, como la adorable lianta, están perfectos. Si te llevas este DVD a casa tienes las risas garantizadas...

sorteamos 30 DVDs



Columbia TriStar Home Video y PlayStation 2 Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir una de las 30 películas en DVD O Brother! Para conseguirla, sólo tienes que enviarnos el cupón adjunto con todos tus datos completos antes del 1 de julio a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, Calle O'Donnell 12, Madrid 28009. No olvides poner en el sobre: «Concurso O Brother!»

«CONCURSO O BROTHER!»

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... Edad ....

Dirección ....

Población .... Provincia .... Código Postal ....



• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

José Fernández Torres «Tomatito» es, con toda seguridad, la leyenda viva más grande del Flamenco en la actualidad. Guitarrista que fue de **Camarón de la Isla**, el almeriense presenta su nuevo álbum ***Paseo De Los Castaños***, donde el Flamenco tradicional convive con el Jazz o la música turca.

Tomatito: Flamenco

Janet Jackson



- TÍTULO: **All for You**
- COMPAÑÍA: **Virgin**

La benjamina de la familia **Jackson** está que se sale. Tan sólo hay que ver el espléndido aspecto que luce en la portada (y la contraportada) de este ***All For You*** para darse cuenta del gran momento que atraviesa **Janet Jackson**. Su nuevo trabajo, producido por los muy prestigiosos **Jimmy Jam** y **Terry Lewis**, es un compendio de Soul, R'n'B, Hip Hop y Pop diseñado milimétricamente para el éxito masivo. Además de *Doesn't Really Matter*, tema ya conocido por estar incluido en la B.S.O. del film *Profesor Chiflado II*, destacan en el álbum otros éxitos potenciales como *When We Ooh*, *Trust A Try* o *New Beginning*.

Emilia



- TÍTULO: **Emilia**
- COMPAÑÍA: **Universal**

Seguro que recuerdan ustedes a **Emilia**, aquella chica sueca de tez morena y sonrisa encantadoramente tímida que cantaba eso de «I'm a big big girl in a big big world...». ¿A que sí? Bien, dos años después de su triunfal presentación, **Emilia** vuelve a la palestra con la misma sonrisa, renovadas energías y un repertorio de Pop optimista, bailable, tolerado para todos los públicos y sin otras pretensiones que no sean las de divertir y agradar. Para los muchos fans con que cuenta en nuestro país, **Emilia** ha tenido el detallazo de incluir en el álbum la versión en castellano de su single *Kiss By Kiss* (*Beso A Beso*). Gracias **Emilia**.

Alba Molina



- TÍTULO: **Alba Molina**
- COMPAÑÍA: **Virgin**

Segundo disco de esta gitana de **Triana**, hija de **Lole y Manuel**, la pareja más heterodoxa y genial que ha conocido el Arte Flamenco. Producido por las expertas manos de **Carlos Narea**, el disco incluye composiciones de **Jorge Drexler**, **Nacho Campillo**, **Raúl Torres**, **Juan José Amador** y su progenitor, **Manuel Molina**, que aporta también su inconfundible toque flamenco a *Para Mí*. Músicos y compositores de primer orden que imprimen a este ***Alba Molina*** una grata calidez sonora, ideal para el lucimiento de una artista inevitablemente marcada por su herencia, pero con personalidad propia.

Rafa Notario: Estás que no paras, **José**. En poco más de un año editas *Spain* con **Michel Camilo**, te recorres el mundo entero presentándolo en concierto y ahora, otro nuevo disco, este ***Paseo de los Castaños***. Muchas cosas, ¿no?
Tomatito: Ahí vamos, luchando.

RN: Lo primero que llama la atención de este disco es la creciente apertura a otras músicas (Jazz, la música turca), que ya era un hecho en tu anterior trabajo con **Michel Camilo**, *Spain*. ¿Cómo empiezas a interesarte por sonidos «distintos», el Jazz especialmente?
T: Pues, en buena medida, gracias a **Camarón**. A él le gustaba mucho escuchar cosas diferentes, algo que incluso se reflejaba en su cante. Yo siempre he sido también muy aficionado a la música en general, y en cuanto al Jazz, para comprender el Jazz hay que escucharlo ante todo. Yo me fui enganchando poco a poco, enamorándome de una frase musical, de una melodía bonita. No es que sepa tocar Jazz, pero sé escucharlo y valorarlo.

RN: ¿Y lo de la música turca?
T: La música de **Turquía** es un descubrimiento para mí. Una música maravillosa, con esos compases de 5x4 que utilizan... La canción del disco, *Birömurlük Misafir* es de un compositor amigo, **Erkan Ogur**, que quedo encantado con la versión que hicimos. Para mí, el encuentro con estos músicos árabes, turcos, hindúes, ha sido emocionante, renovador...

<El Jazz y el Flamenco son músicas con un espíritu especial, distinto pero igual>

RN: ¿Qué tal con **George Benson**? En la rumbita que tocáis juntos parece que lo pasáis de fábula...
T: Una persona encantadora. Además, en esto no ha habido discográficas ni intereses económicos de por medio. Ni siquiera grandes pretensiones artísticas. Sólo pasarlo bien y ya está. En la rumba, **George** toca Jazz y yo Flamenco. Como te dije antes, yo no se tocar Jazz. Es un lenguaje que no domino, pero ambas músicas tienen un espíritu especial, distinto pero igual.

RN: Tu niña **Mari Ángeles** canta en un par de temas, entre ellos *Pa la Pimpi*, uno de los mas «jazzísticos» del álbum.
T: Sí. Oyendo el disco ahora noto que algunos temas han salido con una estructura casi «jazzística». Es inevitable, son maneras de otras músicas que se te van pegando y te van enriqueciendo como artista.

RN: De todas formas, no te has olvidado del Flamenco más puro. Ahí está esa bulería que cierra el disco, grabada en directo en una bodega de **Sanlúcar** con **Fernando el de la Morena**, **El Bo**, **El Chícharo** y **Luis el Zambo** al cante. ¿Una ocurrencia del productor **Isidro Muñoz**?
T: Pues sí. Pero también un gesto que me apetecía tener. Probablemente hubiera sido más comercial haber grabado bulerías en el estudio, con algún cantaor o cantaora de los que ahora están de moda. Pero desde lo de **Camarón**, mi carrera ha pasado por muchas etapas: malísimas, malas, regulares... En ese momento, lo que el cuerpo me pedía era darme el lujo de juntarme con unos amigos que son grandes cantaores, unos tacos de jamón y unas botellas de vino. Y ahí quedo la bulería, al final del disco, como diciendo ¡toma!

RN: ¿Estás en tu mejor momento?
T: Puede ser. Soy más responsable y más serio. Y tocaré mejor o peor, pero me preocupo por la guitarra. Mi objetivo siempre es mejorar, hacerlo mejor cada día. Eso es lo que me da ilusión en la vida.

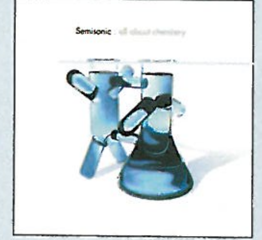
sin fronteras

■ TÍTULO:
Paseo de los Castaños

■ COMPAÑÍA:
Universal

Lejos de acomodarse en su bien merecido *status* de leyenda viva del Flamenco, **José Fernández Torres «Tomatito»**, sempiterno guitarrista del que fuera el más grande cantaor de todos los tiempos, **Camarón De La Isla**, se confirma a cada nuevo trabajo como uno de los músicos más brillantes, inquietos e imaginativos del mundo flamenco y como un creador de primerísimo nivel mundial. ***Paseo De Los Castaños*** son palabras mayores: Tangos y Soleás, increíbles diálogos Flamenco-jazzisticos a tiempo de rumba callejera (*La Vacilona*, tremendo dúo con **George Benson**), Bulerías jerezanas químicamente puras grabadas en directo, sin trucos de estudio (*Ahí te quedas*), sorpresas turcas... y mucho más. Un disco extraordinario de un artista cada día más excepcional.

Semisonic



■ TÍTULO:
All About Chemistry

■ COMPAÑÍA:
Universal

A pesar de los *loops*, *samplers* y texturas electrónicas que gustan de incluir, **Semisonic** son, ante todo, un excelente grupo de Pop Rock «de toda la vida». O, dicho de otro modo, un grupo de melodías adherentes, de guitarras con nervio, de canciones con carácter. Composiciones muchas veces redondas. *Chemistry*, con su estribillo irresistible y sus coros luminosos; el precioso mid-tempo de *Follow*; la energética y festiva *Get A Grip* o la elegante *Who's topping You* -entre otras- convierten este ***All About Chemistry*** en claro candidato a superar las millonarias ventas de su predecesor *Feeling Strangely Fine*. Cuestión de química.

Gorillaz



■ TÍTULO:
Gorillaz

■ COMPAÑÍA:
Emi

¿Quién se esconde detrás de ***Gorillaz***, la banda virtual mas *cool* del momento, según reza la publicidad? Pues nada más y nada menos que **Damon Albarn**, cantante y compositor de **Blur**. Para este original proyecto multimedia, **Mr Albarn** se ha rodeado de un extenso y variopinto elenco de músicos internacionales que incluye (por poner dos ejemplos) a figuras como **Tina Frantz** (**Talking Heads**, **Tom Tom Club**) o el mismísimo **Ibrahim Ferrer**, que funde Trip Hop y Son cubano en *Latin Simone (Que Pasa Contigo)*. ¿El resultado? Fusión subversiva para oyentes atrevidos, con el recuerdo de **Blur** siempre presente.

Breves

■ Uno de los proyectos discográficos más divertidos de los que hemos tenido noticia últimamente es la recopilación *Deep Porn*, explosivo encuentro entre músicos procedentes del Hip Hop y el Funk con las divas más populares del cine porno norteamericano. **Kid Rock**, **George Clinton** (no confundir con **Bill**), **Lords of Brooklyn** y **DJ Muggs**, entre otros, del lado de los músicos y **Stacey Valentine**, **Rebecca Lord**, **Shayla LaVeaux** y **Gina Ryder** entre las actrices. ¿Lo editarán en vídeo?

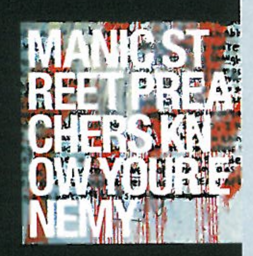
■ **Madonna** emprenderá una extensa gira internacional durante este verano con lo que se considera como el montaje más extravagante y atrevido de toda su carrera. Esta gira, llamada **The Drowned Tour**, pasará por **Europa** y **Estados Unidos** en los meses de junio y julio. En **España**, la única actuación de la cantante tendra lugar el sábado 9 de Junio en el **Palau Sant Jordi** de **Barcelona** (ULTIMA HORA: Debido a la expectación causada, actuará un día más).

■ Inminente edición de los nuevos discos de **Cafe Quijano** (*La Taberna Del Buda*) y **Manolo García** (*Nunca El Tiempo Es Perdido*).

■ El tema *In The Air*, de los gallegos **Garijo Mambrú**, se ha convertido en el tema más descargado en nuestro país a través de **Internet**. Si quieres bajártelo de forma totalmente gratuita, sólo tienes que visitar su pagina en **www.gps-music.com**.

■ ¡¡Vuelven los años 70!! Sí señores, despues de los **Bee Gees** es la **Electric Light Orchestra** de **Jeff Lynne** la que regresa a la vida con nuevo disco *Zoom* y colaboraciones «de luxe»: **George Harrison**, **Ringo Starr**, **Tom Petty**...

■ Están al caer los nuevos trabajos de **Travis** (que llevará por título *The Invisible Hand*) y **Bon Jovi**. Ambos discos estarán en las tiendas antes de fin de mes.



■ **Manic Street Preachers** visitaron **España** el pasado mes para hacer promoción de su nuevo disco *Know Your Enemy* y confirmar su presencia como cabezas de cartel del **Festimad**.

■ Con la muerte de **Joey Ramone** se termina definitiva y trágicamente la andadura de uno de las grupos más geniales e imprescindibles de la historia del Rock'n Roll: **The Ramones**.

Nacho García Vega



■ TÍTULO: **Salto al Vacío**

■ COMPAÑÍA: **Rompeolas**

Seis años sin noticias discográficas han transcurrido desde aquel *NGV* (1995), primer disco en solitario del ex-líder, junto a su primo **Antonio Vega**, de una de las formaciones musicales fundamentales del Pop español: **Nacha Pop**. En su disco de *rentree*, editado por una joven y entusiástica compañía independiente, **Nacho** demuestra no haber perdido un ápice de su capacidad para componer excelentes canciones Pop, ya sea en clave **Beatles** (*Buscando Una Verdad*), Funky (*Subidón*) o con ese regusto a **Nacha Pop** de Estoy *Loco Por Ti*. Pop Rock de cinco estrellas sin fecha de caducidad que satisfará a los más exigentes.

Cielo Ceniza

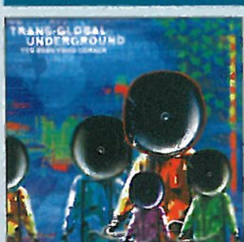


■ TÍTULO: **Experimento Cielo**

■ COMPAÑÍA: **Epic**

Afincados en **San Francisco**, aunque utilizan el castellano en la totalidad de sus temas (a excepción de *That Kind Of Faith*, que cierra el disco), **Cielo Ceniza** practican un Pop melódico de correcta factura, con la voz y los personales textos de **Cielo**, la rubia cantante checo-norteamericana del grupo como protagonistas absolutos. Destacan especialmente *Sirena*, cumbia sabrosona con ramalazos eléctricos y *Cielo Ceniza*, un bolero compuesto por el grupo en el propio estudio de grabación. Una prometedora formación que suma a la amplia nómina de grupos de Rock Latino a la que habrá que seguir de cerca.

Trans-Global Underground

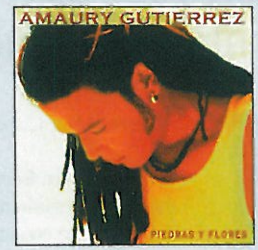


■ TÍTULO: **Yes Boss Food Corner**

■ COMPAÑÍA: **Universal**

Trans-Global Underground ha sido, a lo largo de sus diez años de existencia, una de las más estimulantes e imaginativas propuestas musicales surgidas en el **Reino Unido**. Su nuevo trabajo ***Yes Boss Food Corner*** (*Sí Jefe Comida Esquina*, las primeras palabras inglesas que aprenden los emigrantes recién llegados a **Inglaterra**), profundiza en la clásica línea de **TGU** de mezcla desprejuiciada de ritmos y texturas electrónicas y contemporáneas con sonidos e instrumentos étnicos. Dub, violines egipcios, Drum'n'Bass, tablas hindúes, Breakbeats, Reggae, Rap, voces africanas... Música para un mundo sin fronteras.

Amaury Gutiérrez



■ TÍTULO: **Piedras y Flores**

■ COMPAÑÍA: **Universal**

Excelente nuevo trabajo del cantautor cubano, un verdadero y colorista viaje al **Mar Caribe** de la mano de unas canciones que, sin perder nunca de vista al Pop, beben golosamente de las fuentes originales de la música más caliente del planeta: **Cuba**, **República Dominicana**, **Brasil**, **Colombia**... En ***Piedras y Flores*** hallamos deslumbrantes destellos de Cha-Cha-Chá Pop (*Agüita De Tu Boca*), versiones de clásicas del Son en clave de Jazz tropical (*Son De La Loma*), irresistibles invitaciones a la fiesta teñidas de color africano (*Me Dejó Picao*) y asombrosas demostraciones de poderío vocal (*Guajira Con Tumbao*). Lujo tropical.

Marina Heredia



■ TÍTULO: **Me duele, me duele**

■ COMPAÑÍA: **Universal**

Tiene **Marina Heredia** un don único. En el fondo de su joven cante de princesa flamenca brilla como un diamante negro el espíritu de un dolor ancestral, una pena muy vieja que llena de alfileritos gitanos el terciopelo claro de su voz. ***Me Duele, Me Duele***, su primer disco en solitario, donde predominan los palos mas festeros -Rumbas, Alegrías, Tangos, Bulerías- es un golpe sobre la mesa de la escena flamenca. Porque **Marina**, señores, es algo muy grande. Grande de verdad. Gentes tan diversas como **Carmen Linares** y **Howie B** ya lo saben. La **Heredia** es la presencia más exquisita del Flamenco joven. Avisados quedan.

Vonda Shepard & Varios



■ TÍTULO: **Ally McBeal For Once In My Life**

■ COMPAÑÍA: **Epic**

Colección de canciones pertenecientes a la popular serie televisiva **Ally McBeal**. Nueve temas a cargo de la habitual en estos menesteres **Vonda Shepard**, que incluyen sendos dúos con la cantante revelación **Anastacia** y el recientemente encarcelado actor **Robert Downey Jr**. El propio **Downey** se atreve, a su vez, a interpretar el clásico de **The Police** *Every Breath You Take* a dúo con el mismísimo **Sting** e incluso a atacar un tema en solitario. La selección se completa con cinco canciones extraídas de momentos estelares de la serie, con la firma de **Barry White**, **Al Green**, **Tina Turner**, **Tom Jones** y **Chayanne**.


ENDOR
THE BRAINFACTORY
Tan real como conducir.
Compatible con:
PS2
PS one™
PlayStation
Volante cubierto de goma antideslizante.
Palanca de cambios de aluminio pulido.
Ventosas y abrazaderas para asegurar el volante a cualquier superficie.
Vibración de doble motor.
SPEEDSTER 2
Pedales idénticos a los reales.
Dirección digital y analógica.
Sistema de control de dirección que, si quieres, evitará que tu vehículo se desvíe de la pista.
Y mucho más.
SOLO EL USO DE PERIFÉRICOS OFICIALES GARANTIZA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE TU PLAYSTATION.
www.es.scee.com
TBWA

por << José Luis del Carpio >>

FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  1.598 CC.
- POTENCIA
  120 CV.
- ACELERACIÓN 0/100
  10,6 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  195 KM/H.
- PESO
  1.275 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  11,2 L/100
  EXTRAURBANO
  6,4 L/100
  MEDIO
  8,2 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.170 MM.
  ALTO: 1.729 MM.
  ANCHO: 1.442 MM.
  MALETERO: 280 L.

PVP-R:
3.065.000 Ptas
18.421,02 €



















ALFA ROMEO

147 1.6 TS DISTINCTIVE

Estética «retro», interior vanguardista y motor eficaz

www.alfaromeo.com

- MOTOR/ PRESTACIONES: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- EQUIPAMIENTO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- DISEÑO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

El motor **Twin Spark** de 1.600 cc. y 120 caballos será presumiblemente el más demandado por todos aquellos que pretendan adquirir un **Alfa 147**. Y eso sin duda por el precio, ya que esta cilindrada con el acabado *Progression* permite acceder a un excelente vehículo por 2.900.000 Ptas., mientras que dar el salto al 2.0 de 150 caballos nos supondrá elevar la cuenta casi 900.000 Ptas. más. Una diferencia excesiva a pesar de poder disfrutar del cambio *Selespeed*, exclusivo de esa cilindrada. Pero ya centrándonos en el modelo que nos ocupa, lo primero que llama la atención, por encima de todo lo demás, es su estética, en particular la de su frontal, claramente inspirado en vehículos clásicos de la marca. Lo «retro» está de moda, y **Alfa Romeo** ha sabido dotar a este coche de encanto de lo antiguo, conjugándolo con unas líneas modernas que siguen la tendencia iniciada con el exitoso **156**, quizá una de las berlinas más bonitas del mercado. Si el exterior tiene cierto regusto clásico, el interior es todo lo contrario. El salpicadero rezuma modernidad por sus cuatro costados, recurriendo a diseños deportivos y soluciones digitales, que se acentúan en los relojes y la consola central, que parece una moderna minicadena musical. Un ejercicio de estilo que no está reñido con la eficacia, con un volante con un tacto agradable y que incorpora los controles de la radio, y todos los mandos colocados inteligentemente para que el conductor pueda acceder a ellos de forma intuitiva. Mención especial para el ordenador de viaje que viene de serie, que proporcionará información completísima de consumo medio, instantáneo, velocidad media o autonomía. El puesto de conducción es cómodo, gracias sobre todo a los excelentes asientos delanteros, que aúnan comodidad para realizar viajes largos y sujección para efectuar una conducción deportiva.

Y decimos deportiva porque, aunque el espíritu de este coche no es el de un **GTI**, sí que cuenta con un bastidor más que sobrado para ponerle a prueba. De hecho, el motor se queda pequeño ante la nobleza de reacciones de este compacto. Aunque 120 caballos es una cifra respetable para un coche de estas dimensiones, si queremos sacarle su jugo deberemos llevarlo bastante «alegre», ya que acusa su cilindrada a pocas revoluciones. Tiene la particularidad de parecer que tiene más caballos cuando mantenemos el cuenta-vueltas por encima de las 4.000-4.500 revoluciones, y menos cuando lo hacemos por debajo. De esta manera, su efectividad en recuperaciones cuando circulamos por carretera se convierte en una relativa torpeza cuando queremos que suba de revoluciones conduciendo por la ciudad. Pero, insistimos, sólo relativa, porque a pesar de todo sigue siendo un coche ágil en cualquier condición. Lo óptimo sería contar con los 150 caballos del motor de dos litros, pero teniendo en cuenta las contadas ocasiones en que vamos a necesitar esos 30 caballos de más y la diferencia de precio, sigue siendo el 1.6 la motorización más atractiva. Dos son los acabados para este motor (*Progression* y *Distinctive*), que se diferencian en pequeños detalles de equipamiento y en la medida de las ruedas, (185 el *Progression* y 195 el *Distinctive*). La gama se completa con la carrocería de 5 puertas con las manetas escondidas en el marco de las ventanas y el motor 1.9 JTD *Common-Rail* de 110 caballos.

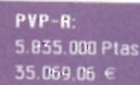






FICHA TÉCNICA

- **MOTOR**
  2.494 CC.
- **POTENCIA**
  192 CV.
- **ACELERACIÓN 0/100**
  7,2 SEG.
- **VELOCIDAD MÁXIMA**
  240 KM/H.
- **PESO**
  1.485 KG.
- **CONSUMO**
  URBANO
  12,8 L/100
  EXTRAURBANO
  6,9 L/100
  MEDIO
  9,0 L/100
- **DIMENSIONES**
  LARGO: 4.488 MM.
  ALTO: 1.757 MM.
  ANCHO: 1.369 MM.
  MALETERO: 410 L.



PVP-R:
5.835.000 Ptas
35.069,06 €









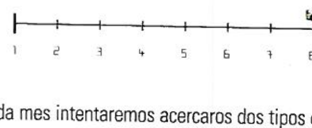
B M W

325 CI

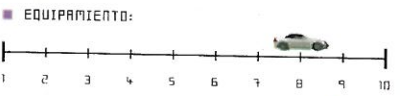
Exterior elegante, prestaciones deportivas y máximo confort

www.bmw.es

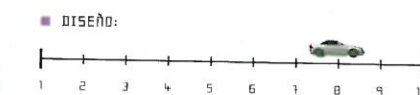
- MOTOR/ PRESTACIONES:



- EQUIPAMIENTO:



- DISEÑO:





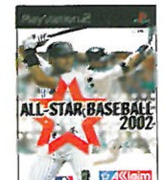
Cada mes intentaremos acercaros dos tipos de coches: por un lado uno más asequible para el gran público, y por otro uno más exclusivo que permita haceros soñar con ese vehículo cuyas prestaciones, estética y precio lo colocan al alcance de muy pocos. Si hiciéramos una encuesta para averiguar cuál es el sueño de la gente entre 18 y 35 años (la mayoría de vosotros), seguramente quien se llevaría el gato al agua sería un descapotable superdeportivo. Sin embargo, si incluyéramos en esa encuesta la premisa de practicidad y versatilidad de uso, sin duda el coche que aquí os mostramos sería uno de los elegidos. Y es que los *coupés* de la **serie 3** de **BMW** cuentan probablemente con la carrocería más atractiva de toda la gama del fabricante alemán (dejando de lado los **Z3** y **Z8**), con una línea impecable, tan deportiva como elegante, apropiada tanto para cualquier joven como para un padre de familia. Olvidándonos del todopoderoso **M3**, la gama de *coupés* la comprenden 4 motorizaciones (**318 CI**, **320 CI**, **325 CI** y **330 CI**), siendo quizá las más equilibradas las dos intermedias. **BMW** nos ha facilitado para esta prueba el **325 CI** de 192 caballos, un vehículo prácticamente perfecto se mire por donde se mire. Del exterior poco que decir porque todo salta a la vista. Su esbelta carrocería parece una mezcla de todo lo que se puede pedir a un coche, consiguiendo una perfecta armonía entre la deportividad de un *coupé* de altas prestaciones y la elegancia marca de la casa. Su estética se traslada al interior, ya que todo lo que se podría exigir a un coche ha sido contemplado. Desde detalles que a muchos se les pueden pasar por alto, como la iluminación interior, hasta las características más importantes, como el diseño del salpicadero, han sido tratados con sumo cuidado. Los relojes y el cuadro de mandos siguen la línea habitual de **BMW**, es decir, sobriedad y funcionalidad por encima de todo, sin concesiones ni a la ornamentación exacerbada ni a la carencia de información útil. El tacto del cambio y del volante son también ejemplares, así como el funcionamiento del ordenador de viaje y del climatizador digital. Pero si hay un elemento del interior que debe destacarse por encima del resto son los asientos. Tanto los delanteros como los traseros son, además de bonitos sea cual sea la tapicería elegida, confortables en todo momento, y los del conductor y acompañante se regulan eléctricamente, tanto en altura, distancia respecto al volante o inclinación del respaldo (se pueden memorizar tres posiciones en cada uno de ellos). Una vez acomodados al volante, llega el momento de arrancar y disfrutar con la sinfonía de sonido de los 6 cilindros del línea del motor **BMW** de 2.500 cc. Una mecánica efectiva, agradable de conducir a cualquier velocidad, que responde en todas las ocasiones y que, además, es hasta comedida en consumos teniendo en cuenta su considerable caballaje. Y, aunque sube de vueltas con celeridad, la entrega de potencia en marchas largas se acentúa sobremanera con el motor girando a partir de 4.000 vueltas, por lo que conviene mantenerlo a ese régimen cuando vayamos a realizar un adelantamiento rápido o precisemos un «empujón» instantáneo. En definitiva, el **BMW 325 CI** es toda una amalgama de virtudes estéticas, dinámicas, mecánicas y de confort en un coche con una acusada personalidad propia.





CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



NOMBRE DEL JUEGO: **All Star Baseball 2001**
COMPAÑÍA: **Acclaim**
DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
PUNTUACIÓN: **7.9**
NÚMERO: **4**

VALORACIÓN:
El primer título de tan conocido deporte en los **Estados Unidos** une a la espectacularidad típica de esta disciplina un control que te permitirá disfrutar con cada uno de los *Home Runs*.



NOMBRE DEL JUEGO: **Aqua Aqua**
COMPAÑÍA: **S.C.I.**
DISTRIBUIDOR: **Proein**
PUNTUACIÓN: **-**
NÚMERO: **-**

VALORACIÓN:
La evolución del clásico *Wetrix* llega cargada de novedades, aunque el objetivo del *puzzle* es el mismo: construir presas para evitar que el agua que cae del cielo se pierda por los bordes.



NOMBRE DEL JUEGO: **Army Men Air Attack Blade´s Revenge**
COMPAÑÍA: **3DO**
DISTRIBUIDOR: **Virgin**
PUNTUACIÓN: **8.2**
NÚMERO: **5**

VALORACIÓN:
En esta nueva entrega los soldaditos verdes se montan en naves aéreas de combate en un *shoot´em up* con todo el sabor de la saga. Jugabilidad y un control simple le diferencian del resto.



NOMBRE DEL JUEGO: **Army Men Green Rogue**
COMPAÑÍA: **3DO**
DISTRIBUIDOR: **Virgin**
PUNTUACIÓN: **6.1**
NÚMERO: **4**

VALORACIÓN:
Tu misión como el indestructible soldado Omega es la de penetrar en solitario en las numerosas filas del ejército marrón y hacer los mayores estragos posibles. Acción frenética en tercera persona.



NOMBRE DEL JUEGO: **Army Men Sarge´s Heroes 2**
COMPAÑÍA: **3DO**
DISTRIBUIDOR: **Virgin**
PUNTUACIÓN: **8.2**
NÚMERO: **4**

VALORACIÓN:
Esta vez controlas a Sarge y a la bella Vikki a lo largo de variadas misiones en las que deberás emplear algo más que la fuerza bruta para cumplir con tus objetivos encomendados.



NOMBRE DEL JUEGO: **Crazy Taxi**
COMPAÑÍA: **Acclaim**
DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
PUNTUACIÓN: **8.7**
NÚMERO: **5**

VALORACIÓN:
Por fin ya está aquí, el simulador de conducción más gamberro del planeta. Toma el camino más rápido, aunque no sea el más seguro, para llevar a tu cliente a su destino y aumentar tu cuenta.



NOMBRE DEL JUEGO: **Dead or Alive 2: Hardcore**
COMPAÑÍA: **Tecmo**
DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
PUNTUACIÓN: **9.0**
NÚMERO: **1**

VALORACIÓN:
La lucha más potente aterriza ahora en **PS2** tras arrasar en otros sistemas. Los luchadores más rudos y las chicas más impresionantes se dan cita en un campeonato a vida o muerte.

NOMBRE DEL JUEGO: **Disney´s Dinosaur**
COMPAÑÍA: **Ubi Soft**
DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
PUNTUACION: **6.9**
NÚMERO: **1**

VALORACIÓN:
El último éxito infográfico de la factoría **Disney** convertido en un juego con mucha miga: ayuda a Aladar y sus amigos a escapar antes de que el mundo que conocen desaparezca.



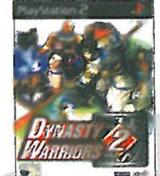
NOMBRE DEL JUEGO: **Pato Donald Cuac Attack**
COMPAÑÍA: **Ubi Soft**
DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
PUNTUACIÓN: **-**
NÚMERO: **-**

VALORACIÓN:
Un plataformas lineal, pero con entorno en 3D muy cuidado, en el que tendrás que guiar a Donald en pos de su amada Daisy a través de bosques, ciudades y hasta templos precolombinos.



NOMBRE DEL JUEGO: **Driving Emotion Type S**
COMPAÑÍA: **Squaresoft**
DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
PUNTUACIÓN: **7.9**
NÚMERO: **4**

VALORACIÓN:
Los magos de los RPG´s se introducen ahora de lleno en el mundo de los juegos de conducción. Licencias de marcas reales y un estilo muy realista de juego que te enganchará irremisiblemente.

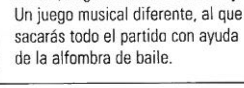


NOMBRE DEL JUEGO: **Dynasty Warriors 2**
COMPAÑÍA: **Koei**
DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
PUNTUACIÓN: **8.6**
NÚMERO: **1**

VALORACIÓN:
Ya sea a pie o a caballo, defiende tu territorio a mandobles en la época feudal china. Cientos de enemigos simultáneamente en pantalla no te pondrán las cosas nada fáciles.



NOMBRE DEL JUEGO: **El Libro de la Selva**
COMPAÑÍA: **Disney Interactive**
DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
PUNTUACIÓN: **9.2**
NÚMERO: **4**



VALORACIÓN:
Muévete al ritmo de las canciones más famosas de «El Libro de la Selva», el gran clásico de **Disney**. Un juego musical diferente, al que sacarás todo el partido con ayuda de la alfombra de baile.



NOMBRE DEL JUEGO: **Eternal Ring**
COMPAÑÍA: **From Software**
DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
PUNTUACIÓN: **8.0**
NÚMERO: **1**

VALORACIÓN:
Un digno representante de la primera hornada de juegos de rol para **PS2**. Aventuras en una isla misteriosa, a través de una perspectiva en primera persona y con combates en tiempo real.



NOMBRE DEL JUEGO: **Evergrace**
COMPAÑÍA: **From Software**
DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
PUNTUACIÓN: **7.8**
NÚMERO: **3**

VALORACIÓN:
Un *Action RPG* en el que podrás elegir entre dos intrépidos aventureros para recorrer un mundo lleno de enemigos. Incluye un sistema de inventario de armas y armaduras en tiempo real espectacular.



NOMBRE DEL JUEGO: **Extermination**
COMPAÑÍA: **Sony C.E.**
DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
PUNTUACIÓN: **9.3**
NÚMERO: **5**

VALORACIÓN:
El mejor *survival horror* llega a **PS2** de la mano de una aventura totalmente nueva en la que tendrás que descubrir qué es lo que está acabando con los habitantes de una base en la **Antártida**.



NOMBRE DEL JUEGO: **F1 Championship Season 2000**
COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
PUNTUACIÓN: **9.0**
NÚMERO: **1**

VALORACIÓN:
Electronic Arts, experta en crear sagas sobre diversos deportes, ataca ahora con el gran circo de la Fórmula 1. Licencia oficial y un entorno gráfico de excepción son sus mayores atractivos.



NOMBRE DEL JUEGO: **F1 Racing Championship**
COMPAÑÍA: **Video System**
DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
PUNTUACIÓN: **9.0**
NÚMERO: **3**

VALORACIÓN:
La creadora de los juegos de Fórmula 1 que revolucionaron anteriores sistemas pone ahora todo su saber hacer al servicio de **PS2**. Jugabilidad tanto para jugadores expertos como para novatos.

NOMBRE DEL JUEGO: **Fantavision**
COMPAÑÍA: **Sony C.E.**
DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
PUNTUACIÓN: **-**
NÚMERO: **-**

VALORACIÓN:
El primer *puzzle* que aterriza en **PS2** no podía ser más original. Haz explotar fuegos artificiales en oleadas y observa los maravillosos efectos gráficos. Diversión para uno o dos jugadores.



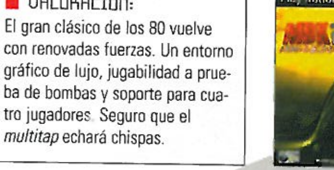
NOMBRE DEL JUEGO: **Fifa 2001**
COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
PUNTUACIÓN: **9.0**
NÚMERO: **1**

VALORACIÓN:
Un título de estrategia medieval que llega a **PS2** después de triunfar en **PC**. Defiende tu castillo de las tropas hostiles y refuerza las tuyas propias con toda clase de criaturas fantásticas.



NOMBRE DEL JUEGO: **Formula One 2001**
COMPAÑÍA: **Sony C.E.**
DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
PUNTUACIÓN: **9.2**
NÚMERO: **5**

VALORACIÓN:
El rey de los simuladores de Fórmula 1 para **PS2**, gracias a su extraordinario realismo y a su arrolladora jugabilidad. El rugido del gigantesco motor de los monoplazas retumbará en tu salón.

NOMBRE DEL JUEGO: Gauntlet Dark Legacy
COMPAÑÍA: Midway
DISTRIBUIDOR: Virgin
PUNTUACIÓN: 8.5
NÚMERO: 5

VALORACIÓN: El gran clásico de los 80 vuelve con renovadas fuerzas. Un entorno gráfico de lujo, jugabilidad a prueba de bombas y soporte para cuatro jugadores. Seguro que el *multitap* echará chispas.



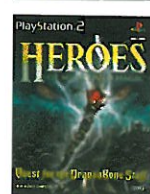
NOMBRE DEL JUEGO: Gradius III & IV
COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUIDOR: Konami
PUNTUACIÓN: -
NÚMERO: -

VALORACIÓN: Las dos últimas entregas de uno de los matamarcianos por excelencia reunidas en un solo *pack*. Diversión a la antigua para los más nostálgicos o para los que busquen diversión directa.



NOMBRE DEL JUEGO: Gungriffon Blaze
COMPAÑÍA: Game Arts
DISTRIBUIDOR: Virgin
PUNTUACIÓN: 8.5
NÚMERO: 2

VALORACIÓN: Los *mechas* más imponentes se dan cita en este *shoot'em up* en el que no tendrás ni un segundo de descanso mientras reduces a chatarra los ingenios robotizados más peligrosos.



NOMBRE DEL JUEGO: Heroes of Might & Magic
COMPAÑÍA: 3DO
DISTRIBUIDOR: Virgin
PUNTUACIÓN: 6.6
NÚMERO: 4

VALORACIÓN: Un título de estrategia medieval que llega a **PS2** después de triunfar en **PC**. Defiende tu castillo de las tropas hostiles y refuerza las tuyas propias con toda clase de criaturas fantásticas.



NOMBRE DEL JUEGO: International Superstar Soccer
COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUIDOR: Konami
PUNTUACIÓN: 8.8
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: El único título capaz de rivalizar con la saga *FIFA* se presenta en **PS2** conservando toda la jugabilidad que le hiciera famoso en otros sistemas, pero con un acabado gráfico digno de esta consola.



NOMBRE DEL JUEGO: Kengo Master of Bushido
COMPAÑÍA: Crave
DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
PUNTUACIÓN: 8.6
NÚMERO: 4

VALORACIÓN: Como estudiante en un *dojo* durante el periodo feudal japonés tu misión será la de aprender la severa disciplina basada en el código *Bushido* para convertirte en un experto con la *katana*.



NOMBRE DEL JUEGO: Kessen
COMPAÑÍA: Koei
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 8.7
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Estrategia militar ambientada en la época feudal. Conduce gigantescos batallones de caballería e infantería a través de cruentas batallas, que se representan con todo lujo de detalles.

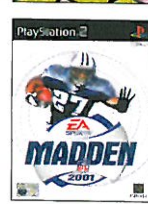


NOMBRE DEL JUEGO: Knockout Kings 2001
COMPAÑÍA: E.A. Sports
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 9.0
NÚMERO: 2

VALORACIÓN: Un nuevo título de los maestros de la simulación deportiva, ahora centrada en el mundo del boxeo. Tan realista que sentirás cada gancho. Las doce cuerdas del ring te esperan.

NOMBRE DEL JUEGO: Kuri Kuri Mix
COMPAÑÍA: Empire
DISTRIBUIDOR: Planeta de Agostini
PUNTUACIÓN: 8.5
NÚMERO: 5

VALORACIÓN: Un *puzzle* tan detallado a nivel gráfico como innovador, guía a dos personajes al más puro estilo japonés a lo largo de fases donde deberás demostrar tu habilidad para coordinar sus acciones.



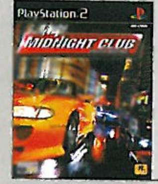
NOMBRE DEL JUEGO: Madden 2001
COMPAÑÍA: E.A. Sports
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 9.1
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Otra ración de deporte, esta vez protagonizada por el fútbol americano. Con los comentarios del periodista más famoso al otro lado del Atlántico y con el tratamiento gráfico que se merece.



NOMBRE DEL JUEGO: MDK 2 Armageddon
COMPAÑÍA: Interplay
DISTRIBUIDOR: Virgin
PUNTUACIÓN: 7.6
NÚMERO: 4

VALORACIÓN: Un título de acción en tercera persona en la que encarnarás a tres personajes diferentes, cada uno con unas habilidades y un estilo de juego diferentes. La estética te sorprenderá por lo innovador.



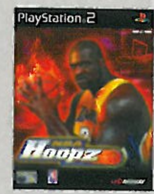
NOMBRE DEL JUEGO: Midnight Club
COMPAÑÍA: Rockstar Games
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 7.8
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Como el título indica, todas las carreras de este juego se desarrollan bajo la luz de la luna, lo que da lugar a entornos muy espectaculares por el tratamiento de las luces y sombras.



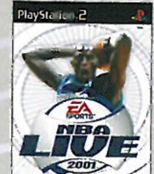
NOMBRE DEL JUEGO: Moto GP
COMPAÑÍA: Namco
DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
PUNTUACIÓN: 9.4
NÚMERO: 3

VALORACIÓN: El simulador que todos los aficionados a las motos de alta competición estaban esperando. Gráficos hiper-realistas, y dos tipos de control que se adaptan a la perfección al estilo de cada jugador.



NOMBRE DEL JUEGO: NBA Hoopz
COMPAÑÍA: Midway
DISTRIBUIDOR: Virgin
PUNTUACIÓN: 8.5
NÚMERO: 3

VALORACIÓN: Con **Shaquille O'Neal** de protagonista, aterriza en **PS2** un juego de baloncesto diferente. Partidos de tres contra tres y una jugabilidad a prueba de bombas en unos partidos frenéticos.



NOMBRE DEL JUEGO: NBA Live 2001
COMPAÑÍA: E.A. Sports
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 9.2
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: El deporte más famoso en los **Estados Unidos** no podía faltar a su cita en **PS2**. Los jugadores mejor pagados del mundo compiten por el anillo, en medio de un apartado técnico brillante.



NOMBRE DEL JUEGO: NHL 2001
COMPAÑÍA: E.A. Sports
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 8.4
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Ahora le toca el turno al *hockey* sobre hielo, en un título que destaca por el dinamismo y la velocidad a la que se desarrollan los encuentros, así como por las cuidadas animaciones.



NOMBRE DEL JUEGO: Oni
COMPAÑÍA: Rockstar Games
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 7.6
NÚMERO: 2

VALORACIÓN: Un juego de acción que se apunta a la moda de las súper-heroínas capaces de cualquier proeza en pos de cumplir su misión. Perspectiva en tercera persona y ritmo desenfrenado.

NOMBRE DEL JUEGO: Operation Winback
COMPAÑÍA: Koei
DISTRIBUIDOR: Virgin
PUNTUACIÓN: 8.9
NÚMERO: 5

VALORACIÓN: La conversión mejorada de un juego que se apunta a la moda de la estrategia táctica en los juegos de acción. Como soldado de elite de un cuerpo anti-terrorista deberás hacer frente a duros enemigos.



NOMBRE DEL JUEGO: Orphen: Scion of Sorcery
COMPAÑÍA: ESP
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 7.5
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: De los creadores de *The Granstream Saga* nos llega un original *Action-RPG* que colmará las ansias de los más atrevidos. Combina tu arsenal de hechizos en el fragor del combate.

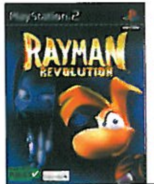


NOMBRE DEL JUEGO: Quake III Revolution
COMPAÑÍA: E.A. Games
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 9.2
NÚMERO: 4

VALORACIÓN: El *shoot'em up* en primera persona por excelencia pone todas sus cualidades al servicio de **PS2**, en una versión corregida y aumentada de la última entrega para **PC**. Acción y disparos a raudales.

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



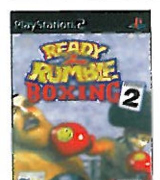
NOMBRE DEL JUEGO: Rayman Revolution
COMPAÑÍA: Ubi Soft
DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
PUNTUACIÓN: 8.5
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Las plataformas más bonitas que jamás haya visto consola alguna, unidas a un desarrollo de lo más variado y a un sencillo pero eficaz control, dan como resultado un gran juego a todas luces.



NOMBRE DEL JUEGO: RC Revenge Pro
COMPAÑÍA: Acclaim Studios
DISTRIBUIDOR: Acclaim
PUNTUACIÓN: 7.5
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Tras su paso por la hermana menor, llega a **PS2** el título que pone a tus mandos los prototipos de radiocontrol más veloces, y los circuitos con las ambientaciones más fantásticas.



NOMBRE DEL JUEGO: Ready 2 Rumble Boxing Round 2
COMPAÑÍA: Midway
DISTRIBUIDOR: Virgin
PUNTUACIÓN: 9.0
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: La segunda parte del juego de boxeo que revolucionó el concepto de este deporte presenta importantes mejoras, como el hecho de competir con algunos personajes famosos.



NOMBRE DEL JUEGO: Red Faction
COMPAÑÍA: THQ
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 8.5
NÚMERO: 5

VALORACIÓN: En el planeta Marte dos facciones rivales luchan a brazo partido por el control. Un *shoot'em up* que presenta un motor gráfico innovador, que nos permitirá destruir partes del escenario a nuestro antojo.



NOMBRE DEL JUEGO: Ridge Racer V
COMPAÑÍA: Namco
DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
PUNTUACIÓN: -
NÚMERO: -

VALORACIÓN: Toda la jugabilidad y elegancia de la saga de **Namco** al servicio de unos gráficos de ensueño, que recrean a la perfección Ridge City, ciudad imaginaria donde se desarrollan las carreras.



NOMBRE DEL JUEGO: Ring of Red
COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUIDOR: Konami
PUNTUACIÓN: 8.3
NÚMERO: 5

VALORACIÓN: Una nueva concepción de la estrategia por turnos, ambientada en una ficticia Segunda Guerra Mundial. Los *mechas* más espectaculares combaten para lograr el control global.



NOMBRE DEL JUEGO: Shadow of Memories
COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUIDOR: Konami
PUNTUACIÓN: 8.4
NÚMERO: 3

VALORACIÓN: Una aventura cinemática en la que tendrás que utilizar todo tu ingenio para evitar tu propia muerte a lo largo de varias épocas. De los creadores de *Silent Hill*, con un *engine* gráfico muy cuidado.

NOMBRE DEL JUEGO: Silent Scope
COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUIDOR: Konami
PUNTUACIÓN: 8.1
NÚMERO: 3

VALORACIÓN: Encarna a un francotirador de la policía en un juego de disparo tan revolucionario como divertido. Gracias a un logradísimo efecto *zoom* ningún malhechor estará fuera de tu alcance.



NOMBRE DEL JUEGO: Silpheed
COMPAÑÍA: Game Arts
DISTRIBUIDOR: Virgin
PUNTUACIÓN: 9.0
NÚMERO: 3

VALORACIÓN: La secuela del mítico *Silpheed* de **Mega CD** llega a **PS2** conservando gran parte de la mecánica que le hiciera famoso, aunque con un despliegue gráfico a la altura de lo que se esperaba.



NOMBRE DEL JUEGO: Sky Odyssey
COMPAÑÍA: Sony C.E.
DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
PUNTUACIÓN: 9.2
NÚMERO: 5

VALORACIÓN: A través de acantilados, valles, montañas y playas, siente el placer de volar libre mientras practicas las acrobacias más imposibles y los aterrizajes más arriesgados a bordo de modelos míticos.



NOMBRE DEL JUEGO: Smuggler's Run
COMPAÑÍA: Rockstar Games
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: -
NÚMERO: -

VALORACIÓN: Un juego de conducción al margen de la ley y de cualquier tipo de norma. Haz todo lo posible por entregar tu cargamento antes de que los vehículos de las bandas rivales te lo impidan.



NOMBRE DEL JUEGO: SSX: Snowboard Supercross
COMPAÑÍA: E.A. Sports BIG
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 9.1
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Sin duda el simulador de *snowboard* más espectacular jamás creado. Desciende a velocidades de vértigo por unos circuitos de enormes dimensiones mientras realizas las más imposibles piruetas.



NOMBRE DEL JUEGO: Star Wars Starfighter
COMPAÑÍA: Lucas Arts
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 9.2
NÚMERO: 3

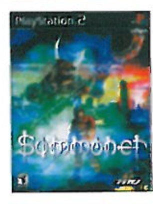


VALORACIÓN: Enfréntate a la Federación de Comercio con todas las naves que hacían su aparición en *«Episodio I: La Amenaza Fantasma»*. El mejor simulador/arcade se une con una licencia de éxito mundial.



NOMBRE DEL JUEGO: Street Fighter Ex 3
COMPAÑÍA: Capcom
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 8.5
NÚMERO: 3

VALORACIÓN: El juego de lucha que lo inició todo en su vertiente más espectacular. Increíbles gráficos en 3D y un estilo de juego completamente renovado, con la inclusión de la lucha dos contra dos.



NOMBRE DEL JUEGO: Summoner
COMPAÑÍA: Volition
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 7.7
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Un *RPG* clásico en la línea de los *Diablo* de **PC**, sólo que esta vez contarás para ayudarte en las numerosas luchas con los monstruos que invoques gracias a tus poderes mágicos.



NOMBRE DEL JUEGO: Super Bust A Move
COMPAÑÍA: Taito
DISTRIBUIDOR: Acclaim
PUNTUACIÓN: 8.2
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Vuelven las pompas más divertidas, esta vez acompañadas de un entorno gráfico muy cercano al dibujo animado clásico. Reúne varias del mismo color y hazlas explotar en cadena.



NOMBRE DEL JUEGO: Surfing H3O
COMPAÑÍA: Rockstar Games
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 7.8
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: Cumple con este juego tu sueño de surcar las olas más impresionantes a la vez que realizas las más variadas acrobacias a bordo de tu tabla de surf. Destaca la representación de las olas.

NOMBRE DEL JUEGO: Tekken Tag Tournament
COMPAÑÍA: Namco
DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
PUNTUACIÓN: 9.3
NÚMERO: 1

VALORACIÓN: El rey de la lucha en 3D nunca se había mostrado con este preciosismo, gracias al motor gráfico de **PS2**. La jugabilidad que siempre ha derrochado sigue estando intacta en esta entrega.



NOMBRE DEL JUEGO: The Bouncer
COMPAÑÍA: Squaresoft
DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
PUNTUACIÓN: 9.2
NÚMERO: 5

VALORACIÓN: Una obra maestra de los magos del rol, **Squaresoft**, que esta vez se han decantado por un espectacular *beat'em up*. Los gráficos más sorprendentes vistos hasta ahora acompañan a la intensa acción.



NOMBRE DEL JUEGO: The Flinstones Viva Rock Vegas
COMPAÑÍA: Toka
DISTRIBUIDOR: Virgin
PUNTUACIÓN: 9.0
NÚMERO: 5

VALORACIÓN: Acompaña a Pedro, Pablo, Betty y Wilma en las alocadas carreras que tienen lugar en las prehistóricas ciudades de su universo. Jugabilidad directa y modo para cuatro jugadores simultáneos.



Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 9.360 Ptas.

❑ Por un año (12 números) con el **Mando a Distancia para el DVD de PlayStation 2** de regalo al precio de 11.700 Ptas.

Precios extranjero por vía aéreas: Europa: 15.650 Ptas. Resto Paises: 19.150 Ptas.

Nombre: .... Edad ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

Población: .... C. P.: ....

Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)

❑ Tarjeta de Crédito nº ..../ ..../ ....;/ ....Titular: ....

Fecha caducidad ..../ .... Firma titular (imprescindible):

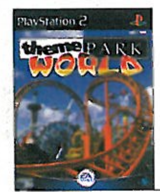
Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., *Revista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 97 80. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

* Oferta Mando a Distancia para el DVD de PS2 disponible hasta fin de existencias.

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



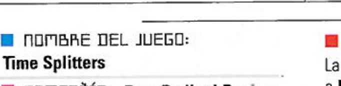
- NOMBRE DEL JUEGO: **Theme Park World**
- COMPAÑÍA: **Bullfrog**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **7.7**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: La continuación del clásico de la estrategia *Theme Park* te permitirá crear los más variados parques temáticos, a la vez que recorres sus instalaciones en unas 3D totalmente libres.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Tiger Woods PGA Tour 2001**
- COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **8.0**
- NÚMERO: **4**

VALORACIÓN: Mejora tu *swing* en los campos de golf más famosos del mundo, recreados con total fidelidad. El golfista más en forma en la actualidad sirve de anfitrión para que no falte ningún detalle.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Time Splitters**
- COMPAÑÍA: **Free Radical Design**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: -
- NÚMERO: -

VALORACIÓN: La acción en primera persona llega a **PS2** con este *shooter* en el que recorrerás distintas épocas de la historia, desde el antiguo **Egipto** al futuro. También incluye un divertido modo Multijugador.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Top Gear Dare Devil**
- COMPAÑÍA: **Kemco**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **8.0**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: La saga que ofreció capítulos excepcionales en otros sistemas muestra su mejor cara en **PS2**. Circuitos urbanos con tráfico y coches que recordarán a modelos reales, aunque más manejables.



- NOMBRE DEL JUEGO: **(ESPN International) Track & Field**
- COMPAÑÍA: **Konami**
- DISTRIBUIDOR: **Konami**
- PUNTUACIÓN: **9.1**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: Las olimpiadas ya han acabado, pero con este simulador deportivo podrás revivirlas siendo tú el protagonista. Multitud de pruebas y posibilidad Multijugador con la que la diversión se multiplica.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Warriors of Might & Magic**
- COMPAÑÍA: **3DO**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **8.2**
- NÚMERO: **4**

VALORACIÓN: Un nuevo título de la conocida serie de espada y brujería, que se decanta esta vez por un estilo de juego cercano a los *Tomb Raider*. Lucha de espadas, plataformas y una pizca de investigación.



- NOMBRE DEL JUEGO: **X Squad**
- COMPAÑÍA: **E.A. Games**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **7.8**
- NÚMERO: **2**

VALORACIÓN: Un título de acción enmarcado en el futuro en el que controlas a un grupo antiterrorista formado por cuatro agentes que podrás manejar en modo Cooperación con una perspectiva en tercera persona.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Zone of the Enders**
- COMPAÑÍA: **Konami**
- DISTRIBUIDOR: **Konami**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **4**

VALORACIÓN: El juego de *mechas* que todos estaban esperando. Con **Hideo Kojima** como productor nos llega una historia épica, en la que encarnarás a un joven que lucha por la paz a bordo de su robot.

En el próximo número...

Nº6 a la venta el 22 de Junio

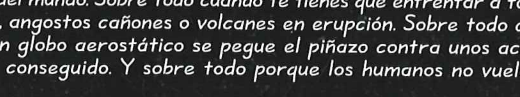




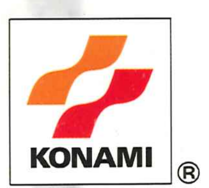
No te pierdas el fantástico DVD-Rom

Formula One 2001, Super Bombad Racing, Rugby 2002, Wacky Races, Onimusha, The Bouncer, AirBlade, World Rally Championship, WipeOut Fusion, Dropship...

PlayStation 2
Revista Oficial - España
¡Harás lo que sea para conseguirla!



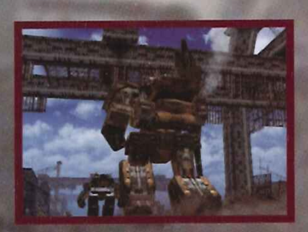
APTO PARA TODOS LOS PUBLICOS
aDeSe TP
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the Sony Corporation.
"Sky Odyssey"™ and © Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
TBWA
PlayStation 2
Sky Odyssey
Desafío entre las nubes
www.scee.com/skyodyssey
Sky Odyssey. Aprende a volar.
Volar parece facilito. Pero no, no lo es. Despegarse del suelo es toda una aventura. Sobre todo si tienes que ir de isla en isla en busca de la mítica Torre de Maximus. Sobre todo cuando el mapa para llegar a ella está desperdigado por un archipiélago perdido en cualquier lugar del mundo. Sobre todo cuando te tienes que enfrentar a tormentas de arena o nieve, desprendimientos de tierra, rayos y truenos, angostos cañones o volcanes en erupción. Sobre todo cuando tienes que repostar en vuelo, hacer acrobacias o evitar que un globo aerostático se pegue el piñazo contra unos acantilados. Sobre todo porque hasta ahora, amigo, ningún piloto lo ha conseguido. Y sobre todo porque los humanos no vuelan. Para eso ya estamos los patos. ¡Cuac!
PlayStation®2



PlayStation®2

RING of RED

UN PASO MAS EN LA GUERRA











KONAMI. C/ Orense, 34. 28020 MADRID